Le Magazine N°1 des Consoles

PLAYER ONE

6.15
LAYER ONE
Gagnez
les N64

Le hit du mois
sur PlayStation

L'ODYSSÉE D'ABE

LOST WORLD
Le film, le jeu
La déception

CADEAU
La règle
FIGHTING FORCE

GOLDENEYE
Le meilleur
eu de la
N64 !

DUKE NUKEM 3D
PlayStation - Saturn - N64
SANG POUR SANG ACTION

79 Octobre 97 32F
M 4413 - 79 - 32,00 F

MODE 4 JOUEURS

4 ports ma[illegible]

NINTENDO 64

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. 01 41 10 20 30 Fax 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jaux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@playertm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS (pvalls@playertm.fr)
Rédacteur en chef : François TARRAIN (elwood@playertm.fr)
Secrétaires de rédaction : Florence LEDEFF, Christophe VERRON
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane DURET (Bubu), François DANIEL (Wonder), Mehdi GARRAUD, Guillaume LEMERLE (El Didou, responsable Stop Info), Stéphane Pilet, Le Flou, Christophe POTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Tomato), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse, responsable internes)
Traducteur : Reyda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY, Jean FAVRIE
Infographiste : Gilles KENOULT

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER
Assistante de fabrication : Angèle SEMPERE
Photogravure : F M
Impression : SNIL

PUBLICITÉ
Tél : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing : Pierre VICHAELIS
Chef de publicité : Delphine BONN
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN, Laurence CORDIER VIE

Service abonnement
B11 BP 50219 60332 Liancourt Cedex
Tél : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMEVENTE, Laurie MONFOR
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DION
Tél vert : 03 00 19 84 57 au terminal E86

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COUFTOIS

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1997 Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Photos tous droits réservés : Jean Luc LUYSSEN
Illustrations de couverture :
Duke Nukem 3D © Sega
L'Odyssée d'Abe © Oddworld Inhabitants/GT Interactive

Ce numéro comporte une réglette marque-page Fighting Force déposée sur la Une de couverture et un supplément Troc en Stock broché au centre du magazine, ne peuvent être vendus séparément.

EDITORIAL

« P'tain, quel est l'abruti qui m'tire dans le dos ?
- Tous sur Didou, y nous shoote au sniper !
- Boum, LeFlou j't'ai dessoudé la face...
- Vas-y, lâche le paddle ou j't'éclate ! »

Telles sont les quotidiennes vociférations qui émanent de la salle de test depuis l'arrivée de Goldeneye sur N64, en version US. Tout le monde est scotché dessus, personne ne veut lâcher son paddle... La folie meurtrière, version 007, s'est emparée de la rédaction.

Cependant, Goldeneye n'est pas la seule bombe du mois. Pour preuve, jetez un coup d'œil au test de L'Odyssée d'Abe sur PlayStation. Ce jeu de plate-forme fait preuve d'une originalité (trop) rare par les temps qui courent. Et puis, il y a aussi les cartouches N64 qui, mine de rien, commencent à squatter sérieusement les pages de Player. Champagne !

Quant à la Saturn, elle semble reprendre légèrement du poil de la bête, avec des pointures telles que Duke Nukem 3D (somptueux), Dragon Force (excellent), ou encore Last Bronx (défoulant)... Les fans apprécieront !

Bref, la fin d'année s'annonce chaude. Les éditeurs mettent le turbo et multiplient les sorties de gros hits. Alors promis, on vous réserve deux prochains numéros très chargés... Parole de Bond ! D'ailleurs, j'y retourne.

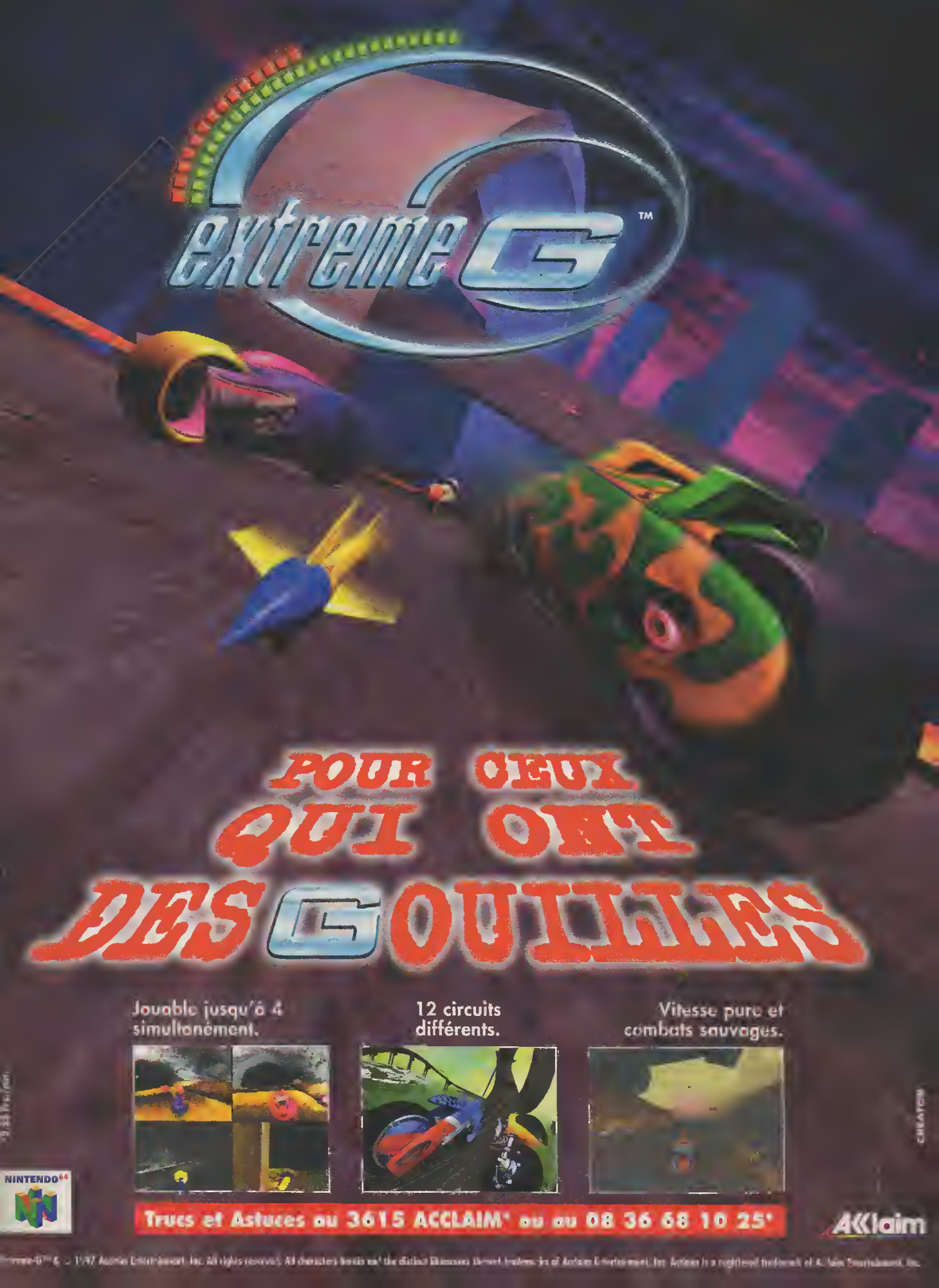
« Hé, les mecs, j'prends la gagne !
- Crève, on joue !
- OK, tous virés... Aaarrgghh !!!!! » (Cri d'un Elwood, rencontrant un Wolfen.)

Elwood

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.


extreme G™
POUR CEUX QUI ONT DES G OUILLES
Jouable jusqu'à 4 simultanément.
12 circuits différents.
Vitesse pure et combats sauvages.
NINTENDO64
Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 10 25*
Acclaim

79 OCTOBRE

SOMMAIRE

CONCOURS

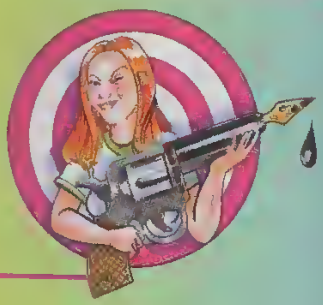
N64 : des consoles à gagner 25
Polygram : Dance attitude 16 31
Sony : Parappa the Rapper 61
PFC : des cadeaux Ghost in the Shell 145

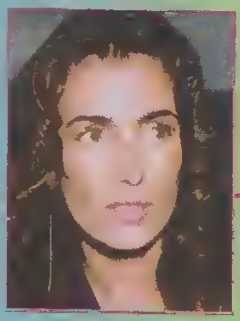
Fighting Force, au plus fort de la baston. Duke Nukem, LE Doom-like arrive. Resident Evil DC et 2, Capcom is back !

8 Courrier

12 Stop Info

La rubrique orchestrée par Mahalia, qui répond à toutes vos interrogations.





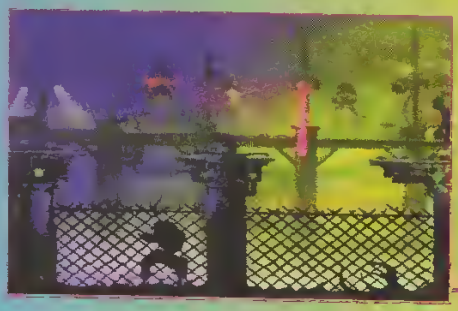
Miss Canal+ sous le feu des questions de Mahalia.

38 C'est arrivé près de chez toi

40 Interviews

La borne tirée de Lost World dépote un max ! Top Skater, 100 % fun. Oarius G, le renouveau des shoot'em up !

42 Arcade



46 Over the World

Goldeneye est le meilleur jeu de la N64, la preuve ! Et aussi, Cool Boarders 2, DB Final Bout, Ghost in the Shell.

Entre L'Odyssee d'Abe et Duke 3D, la PlayStation et la Saturn accueillent deux bombes Quand aux tests N64, ils font chaud au cœur !

65 Tests

105 Ultra Player One

LBA, enfin la fin (n'est-ce pas Didou ?). Shining the Holy Ark, une nouvelle épopée lyrique. Et, bien sûr, vos rubriques interactives !

Grosse actualité BD/mangas distillée par Ino, qui en profite pour remettre une seconde couche sur Lost World, le film.

138 Zoom

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT
EXCLUSIF !
8 ANIMAUX EN 1

141

FIGHTING FORCE

POUR SAUVER LA PLANÈTE, ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!

PC CD

EIDOS

Courrier

Quelle angoisse ! L'infâme Elwood entreprend ce mois-ci de réduire notre espace vital. Trois pages de courrier seulement, ça me fout le cafard. Bon, soyons honnête, il m'a demandé l'autorisation car l'actualité commence à être bien chaude. Du coup, pas de lettre du mois. Mais celle-ci reviendra dès la quatrième page retrouvée. D'ici là, j'espère bien être submergé de lettres. Ciao !

Sam

Pourquoi Nintendo a t-il donné le nom Lylat Wars 64 à Starfox 64, alors qu'en Europe le jeu est connu sous le nom de Starwing.

Olivier

Il s'est avéré que depuis la sortie du jeu sur Super Nintendo, le nom Starwing a été déposé, tout comme l'avait été Starfox.

J'ai l'impression que la fiabilité de la PlayStation laisse à désirer. J'en possède une et j'ai déjà eu des problèmes.

Rollie Tyller

Nous avons en effet abordé à plusieurs reprises le problème de fiabilité des PlayStation. Il est dû au fait que sur les anciens modèles, le support de la lentille de lecture, en plastique, avait une fâcheuse tendance à fondre. Ce problème est censé être aujourd'hui résolu car Sony a remplacé la pièce défectueuse par une autre, en métal.

Pourquoi, lorsque la Péritel de ma Saturn est branchée, je ne peux pas avoir l'image d'une cassette vidéo ou de ma Super Nes ?

Patochkrahoussef

Parce que le dieu Saturn est plus fort que les dieux magnétoscope et Super Nes. Ta télé, comme la plupart des télés, se commute automatiquement sur la prise Péritel lorsque le signal envoyé par celle-ci (en l'occurrence celle reliée à ta Saturn) est assez puissant. On peut parfois régler ce problème en permutant les branchements sur les deux prises Péritels d'une télévision.

Doit-on arrêter d'espérer la sortie du Saturn Net Link ?

Warblade

Oui. Ce périphérique ne sortira pas en France, dixit Sega.

Dans le monde des magazines de consoles, peut-il y avoir de la corruption de la part des éditeurs ? Les avis diffèrent en effet parfois beaucoup d'une revue à l'autre.

Rollie Tyller

Les avis sur un jeu divergent tout simplement beaucoup d'une personne à l'autre, même au sein d'une rédaction. De là a suspecter une quelconque corruption...

Je trouve que certaines questions des lecteurs ne devraient pas être publiées, comme celles du genre : « Peut-on faire une 128 bits en reliant deux N64 ? » (Stupide le mec.)

Patach...

Ce lecteur n'a rien de stupide, il ne baigne peut-être pas dans le monde des jeux vidéo depuis aussi longtemps que toi. Lorsque l'on suit le sujet régulièrement, sans s'en rendre compte, on se familiarise avec un large vocabulaire particulier. Donne à lire *Player One* à quelqu'un qui n'a jamais mis son nez dans les jeux, en lui demandant de s'arrêter chaque fois qu'il y a un mot obscur, et tu comprendras. J'ai souvent entendu la réaction suivante : « Les magazines de jeux vidéo, c'est pour les initiés. » Alors, respect des néophytes, et initiation, il y a.

On ne peut pas comparer la logithèque de la PlayStation avec celle de la Nintendo 64, vu que deux ans les séparent.

Damien 64

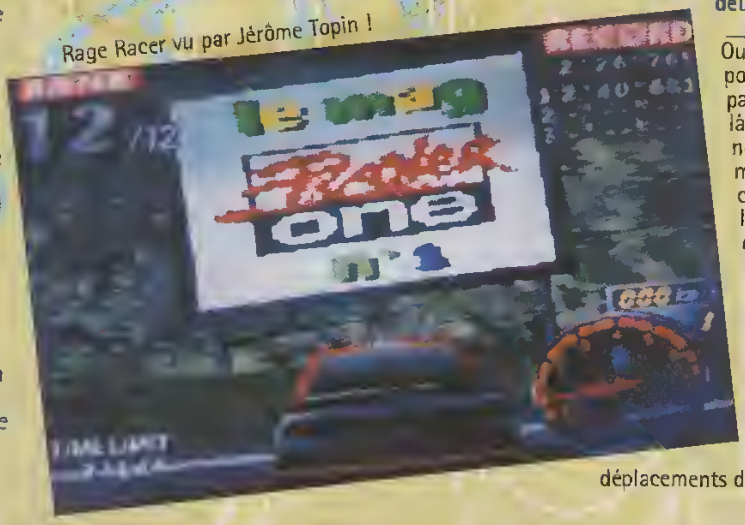
Cela paraît injuste pour Nintendo, mais lorsqu'un joueur se pointe dans un magasin pour acheter une console, il n'a rien à faire du passé de la marque. Seul le présent et l'avenir sont important à ses yeux, et il a bien raison. Donc on compare les logithèques des deux consoles, comme on compare leurs capacités techniques, alors que la Nintendo, sortie plus tard, est évidemment plus puissante.

Dans vos tests, vous avez une note d'animation. Est-ce qu'elle reflète la fluidité, le réalisme ou les deux ?

Rémi

Oui pour la fluidité, mais pour le réalisme, je ne sais pas ce que tu entends par-là. Quand je dis fluidité, nous tenons inévitablement un peu compte de ce qu'il y a à animer dans le jeu. Si le jeu affiche des personnages, la décomposition de leurs mouvements est elle aussi prise en compte. En testant un jeu comme Tomb Raider, il serait en effet idiot de se borner à la fluidité de l'animation alors que la grâce des déplacements de Lara est pour beau-

Rage Racer vu par Jérôme Topin !



coup dans le plaisir visuel fourni. Depuis l'avènement des jeux en 3D, cette note tant à être de plus en plus liée à la note de graphisme. Reprenons un exemple. Dans Sega Rally, l'impression de vitesse ne tient pas qu'à l'animation, mais aussi à la façon dont Sega a dessiné la texture de la route en lui donnant un petit effet de perspective. Donc, en résumé, la note d'animation reflète l'impression générale de mouvement.

J'ai acheté une PSX il y a deux ans, mais avec l'arrivée de la N64, je me demande jusqu'à quand la PSX sera d'actualité ?

Mimil

Je ne pense pas que la sortie de la N64 menace la durée de vie de la PlayStation. Il est probable que, dans les mois à venir, les jeux de la N64 concurrenceront de plus en plus et dépasseront, dans certains domaines, ceux de la console Sony. Mais le nombre de consoles installées et la spécificité du public que la PlayStation a su conquérir lui garantissent un avenir d'encore... allez, je me lance, deux ans. De plus, concurrence oblige, la qualité des jeux disponibles sur cette machine devrait augmenter sensiblement.

Pourquoi n'y a-t-il pas eu le TOP des jeux dans le PO 78 ?

Mickaël

La période séparant les numéro 77 et 78 étant deux fois plus longue qu'à l'habitude, le Top aurait été faussé si nous avions pris ces résultats en compte. C'est pas une bonne réponse ça ? Eh bien non, ce n'est pas une bonne réponse... La vraie raison est que Matt, auteur du Top, s'est un peu perdu en vacance. Il est revenu tout bronzé, avec le Top sous son sombrero, mais c'était trop tard ! Alors on le retrouve dans ce numéro.

Préfères-tu l'été ou l'hiver ?

Mickaël

L'hiver parce qu'il y a énormément de jeux qui sortent.
L'été parce que j'ai moins de travail, et que je peux enfin profiter des jeux sortis durant l'hiver.

C'est bien de faire des hors-série PlayStation et N64, mais pour les possesseurs de Saturn ?

Mickaël

Il faut voir la vérité en face. Lorsque nous décidons de faire un hors-série, de la même manière que nous décidons de faire un dossier, nous nous posons la question de savoir quelle quantité de lecteurs cela intéresse. Faire un hors-série coûte cher à *Player One*, et l'engouement pour la Saturn n'est pas suffisant, en France du moins. Là, on peut être tenté de me faire remarquer que lors de la sortie du premier hors-série dédié à la console Sony (*PlayStation Player*), les deux consoles 32 bits concurrentes venaient toutes deux de sortir. Oui mais... les premiers jeux montraient déjà la supériorité de la PlayStation. Dans un *Player One* précédant la sortie des deux machines, et au terme d'un comparatif sans concessions, nous avions d'ailleurs désigné la PlayStation comme console la plus prometteuse. Toujours est-il que nous accordons la place qu'il mérite à tout jeu Saturn de qualité qui pointe le bout de son nez.

Dessin de Marine

Dans la rubrique « C'est arrivé près de chez toi », pourquoi doit-on envoyer un dessin de nos tests de jeux alors qu'aucun n'est publié ?

Warblade

Aïe ! Mahalia a été la première surprise devant ta lettre ! Il s'agit en effet d'une erreur ; cette requête ne devant pas figurer dans la demande d'envoi de test. Cela dure depuis des mois, et elle se demandait pourquoi les lecteurs tenaient absolument à lui envoyer un dessin.. Toutes nos confuses !

Pourquoi dénigres-tu le Tamagotchi alors qu'il était proposé avec l'abonnement de PO quelques mois auparavant ?

Warblade

Je suis libre de donner mon opinion sur ce que je veux, indépendamment des offres du magazine. Il n'y a donc pas lieu d'être choqué. D'autant plus que je n'ai pas dénigré le Tamagotchi. À Vincent, qui me demandait à quoi servent ces petites boîtes, j'ai répondu à rien. Enfin, à rien... d'autre qu'à divertir, tout comme les jeux vidéo.

J'ai un PC à base de Pentium 133 et j'aimerais l'équiper d'une carte accélératrice 3D (avec une 3Dfx). J'aimerais aussi m'acheter une Nintendo 64. Lequel est le mieux sachant qu'une 3Dfx me reviendrait plus cher qu'une N64 ? Les graphismes et les animations sont-ils meilleurs sur 3Dfx ou sur N64 ?

Bart64

Ta question tombe à point. Je viens en effet de voir et de jouer à Shadows of the Empire et Turok dans leur version 3Dfx. Verdict ? Sur un P133, c'est comme sur N64, à l'exception du fait que les graphismes sont maintenant en haute résolution. Et ces deux titres ne sont pas forcément les plus adaptés à la 3Dfx. Des jeux de caisses absolument démentiels s'apprêtent à sortir (F1 Racing et Screamer 2 Rally) pour ne pas les citer. Idem pour le rôle, l'aventure, et la stratégie. En revanche, il faut savoir que tu ne pourras jamais jouer à certains jeux sur 3Dfx : Mario 64, Goldeneye, Zelda 64, Yoshi's Story, et plus généralement toutes les productions signées Nintendo et Rare. Non pas que cette carte 3D ne puisse pas les accueillir, mais Nintendo, contrairement à Sega, est décidé à conserver l'exclusivité de ses jeux pour sa console. Encore une fois, donc, j'en reviens au choix des jeux et non au choix du matériel.
Pour le prix, c'est un argument négligeable dans la mesure où l'on trouve la 3Dfx à seulement 100 F de plus que la N64, et même moins cher si l'on achète sa carte avec des jeux.

J'aimerais savoir si la Game Boy couleur va, oui ou non, sortir ?

Anthany

Il y a quelque temps, et à ma grande surprise, Elwood m'avait dit que Nintendo sortirait une Game Boy Pocket couleur en septembre. Suite à ta question, je m'enquiers auprès de lui pour avoir con-

POUR M'ÉCRIRE

PLAYER ONE, Sam Player
19, rue Louis Pasteur
92513 Boulogne Cedex

(inscrire votre nom au dos des dessins)

firmation de la date et du prix. Il me répète que Nintendo sortira bien une Game Boy Pocket couleur dès septembre à... 349 F ! « Tu plaisantes, dis ? Comment Nintendo pourrait sortir une portable couleur à ce prix ? » Réponse de l'ignoble personnage : « Mais non, pas un écran couleur imbécile ! Il s'agit de coloris pour les boîtiers ! ». C'était la courte histoire de la Game Boy couleur, qui n'en était pas vraiment une.

J'ai acheté

V-Rally dès sa sortie, et je me suis rendu compte que ce n'était pas aussi bien qu'on le dit. Est-ce moi qui ne vois pas bien ou est-ce vrai ?

Julien

J'ai reçu pas mal de lettres comme la tienne. Mais j'en ai reçu tout autant de joueurs disant avoir d'abord été déçus, puis conquis après avoir joué au jeu plus longuement, ou l'avoir essayé avec un joystick analogique (comme le NegCon par exemple).

À quoi sert

une prise Cinch, car je ne vois pas ce que c'est ?

F.K.

Une prise Cinch est une petite prise ronde au bout d'un câble véhiculant son ou image. On en trouve à l'arrière des PlayStation et sur les chaînes Hi-fi (d'où la possibilité de sortir le son d'une PlayStation sur sa chaîne). On utilise traditionnellement trois couleurs pour les prises Cinch : rouge et blanc pour le son (voies gauche et droite) et jaune pour l'image.

Dans Formula One 97,

pourquoi a-t-on remplacé le nom de Jacques Villeneuve par Williams N° 1 ?

Pierre

L'affreux pilote fait bande à part, et la FOCA (Formula One Constructor Association), qui vend les droits sur les noms aux éditeurs, ne dispose pas de celui du pilote canadien comme c'est le cas avec les autres pilotes. C'est bien dommage car je ne vois pas en quoi cela le sert.

Quels sont

les avantages qu'apporte le DVD-Rom par rapport au CD-Rom normal ?

Doctor Z

Le DVD (Digital Video Disc, il n'est pas nécessaire d'ajouter ROM à la fin) a comme principale qualité d'offrir une capacité de stockage plus importante que celle du CD-Rom. Alors qu'un CD normal peut contenir 650 Mo de données, les premiers DVD passent la barre des 4 000 Mo. Dans la main, un DVD a la même taille qu'un CD, mais les pistes sont plus fines et les trous qui y sont gravés plus petits. Le rayon laser qui les détecte est en effet plus sensible. À l'avenir, nous verrons apparaître des DVD double-couche et double-face, qui contiendront plus de 16 000 Mo, soit l'équivalent de 25 CD-Rom. C'est surtout utile pour la vidéo. Pour le moment, aucune console n'a été officiellement annoncée avec un lecteur de DVD.

Y a-t-il d'autres

mangas à la hauteur de Ninja Scroll ? (du même genre bien sûr).

Doctor Z

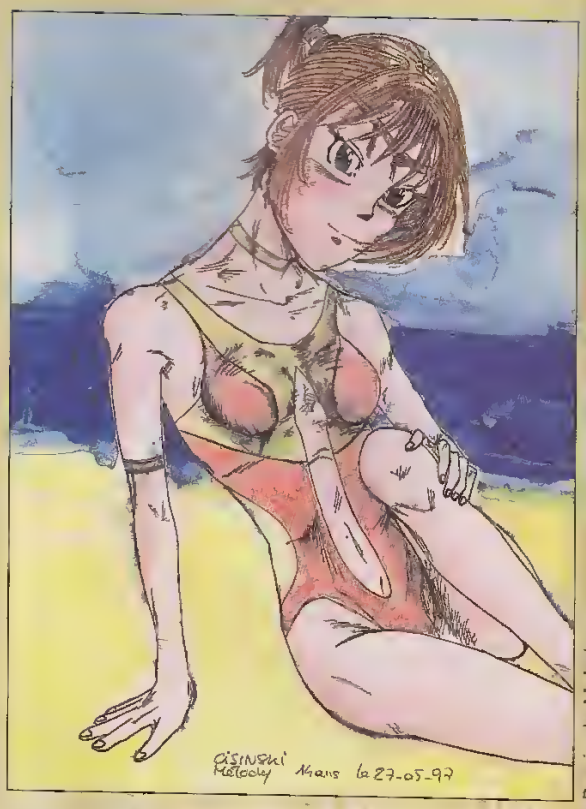
D'après Reyda, qui a lui aussi beaucoup apprécier Ninja Scroll, aucun autre manga animé n'égale ce dernier par son rythme. Mais, le même Reyda me dit que s'il en voit passer un, il ne manquera pas d'en parler dans Manga Player.

Je ne sais pas si

vous avez vu mais dans le *Livre des records*, je lis que *Consoles+* a été le premier mag' à avoir parlé des jeux vidéo ! Or, quelques mois plus tard, dans les rayons d'une librairie, je constate que *Consoles+* en est à son 66e numéro et *Player One* à son 76e. C'est bizarre, non ?! Le pire dans tout ça, c'est que *Consoles+* n'a pas arrêté de vous pomper au fil des années ! Arrrrrrgh ! Ça m'énerve !

Doctor Z

Je ne savais pas que le *Livre des records* considérait ce genre de record ! Pour rétablir l'exacte vérité, *Player One* a été le premier magazine dédié aux jeux pour consoles. À l'époque de notre naissance, il n'existait en effet que des magazines couvrant également les jeux micro. Parmi eux, figurait le vétéran *Tilt*, paru pour la première fois en 1982. Le jour où *Tilt* a décidé de ne plus parler des consoles, le magazine que tu cites a été créé en parallèle. Depuis, *Tilt* est mort, mais il n'empêche que c'est ce titre qui devrait apparaître dans le *Livre des records*.



Dessin de Melody

PS

Nicolas, c'est au magasin qui a passé la pub qu'il faut t'adresser pour avoir des renseignements pas à Player One. Arnaud, nous ne fournissons pas les autocollants complétant le Stick N°1 Jay. Nicolas « jeune lecteur », tu peux commander les anciens numéros de Player One pour trouver les parties précédentes de la solution. La page Anciens numéros est prévue pour cela (page 137). TMF4, « le enfant » ne signifie pas « pour enfant ». Sorry, nous n'annonces plus d'infos lorsque nous en aurons nous-mêmes. Alors Reyda Zombie, ça roule ? Wrong, le nombre de consoles gagnées dans les divers concours est négligeable comparé aux consoles vendues. Martine et Alexandre, la société qui passait une publicité pour le concours est : Ubi Soft, 1, rue Raphaël, 13006 Marseille. Florent, désolé de te décevoir, mais la Nintendo 64 que tu as achetée est une console d'import.

Ecrivez à la rédac !
3615 PLAYER ONE
Tapez *Q
2,23F/mn

SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

Championnat de D1 ou Coupe du Monde ? Le vainqueur joue sur Saturn !

- *Jouez avec tous les clubs français, anglais et espagnols comprenant chacun 20 équipes, en plus des 48 équipes internationales.*
- *Grâce au Player Edit, créez votre propre championnat en personnalisant votre équipe.*
- *Excellente jouabilité et nombreuses techniques de jeu inédites (passes, tacles, retournés, bicyclettes, lobs, roulettes, effets dans le ballon...).*
- *Graphismes et animation exceptionnels (utilisation de la motion capture).*
- *De multiples options pour démarrer votre match dans les meilleures conditions (choix des modes de jeu, du stade, de la météo...).*

Stop info

NBA Action 98

[illegible]

Éditeur : Sega
Sortie France : novembre

Sonic Wings Assault

[illegible]

[illegible]

Éditeur : Video System
sortie Japon : octobre

Explosions en chaîne

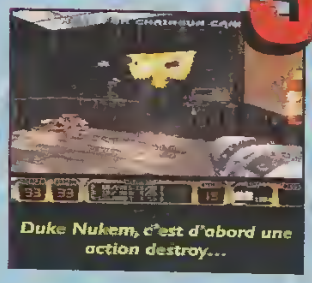
DUKE NUKEM 3D

La sortie prochaine de Duke Nukem sur PlayStation et N64 est l'occasion de faire le point sur ce phénomène, qui touche désormais nos consoles.

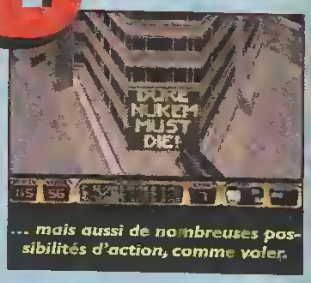
La version PlayStation de Duke est, pour l'instant, un peu moins belle que celle de la Saturn. En contrepartie, elle propose son propre épisode inédit et il se pourrait qu'on puisse y jouer à plusieurs ; mais on ne croit pas trop en ce dernier point. Nous approfondirons cela lors du test, car nous préférons nous pencher ici sur les raisons qui ont fait de Duke un jeu culte.

Duke Nukem 3D est sorti début 96 sur PC, après Hexen. Malgré de légères innovations techniques, ce dernier est plus une version moyenâgeuse de Doom, qu'une révolution. Tandis que Duke a nettement fait progresser le genre. À tel point que l'essentiel des doom-like qui ont suivi on repris son « moteur 3D » (c'est pour cela qu'on les qualifie de Duke-like). Il faut dire que ce moteur est beaucoup plus puissant que celui de Doom et offre une nouvelle virtualité. Les décors sont très détaillés, notamment au niveau des textures. Ainsi, on a vraiment l'impression de se retrouver dans des lieux, disons... familiers. Par exemple, dans le Sex Center, les posters collés aux murs sont sans équivoque. L'ambiance générale est tout à la fois fun et « réaliste ». Les niveaux sont assez différents les uns des autres et on peut, parfois, s'y déplacer en métro, sous l'eau ou en Jet Pack ! Duke est ainsi moins « prise de tête » ; on a rarement l'impression d'errer dans un labyrinthe. Les ennemis sont très variés et les armes sont souvent délirantes. Quel plaisir sadique de piéger une porte avec une mine au laser ! Tout ceci explique pourquoi les anti-doom se sont tous mis à Duke !!!

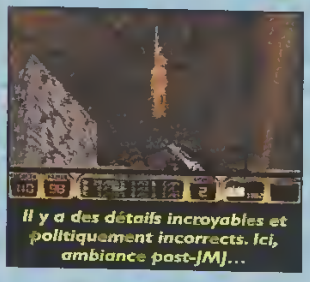
Par rapport à ses concurrents actuels, DN 3D garde ses atouts. Si le moteur de Quake est plus puissant, les possibilités d'ac-



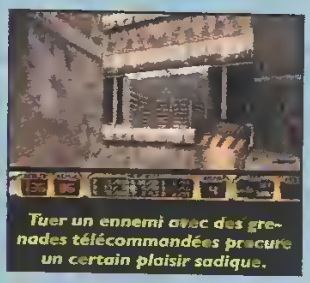
Duke Nukem, c'est d'abord une action destroy...



... mais aussi de nombreuses possibilités d'action, comme voler.



Il y a des détails incroyables et politiquement incorrects. Ici, ambiance post-JMJ...



Tuer un ennemi avec des grenades télécommandées procure un certain plaisir sadique.

le premier niveau de l'épisode inédit rappelle un certain Tomb Raider...

Duke sur N64 : [illegible] impressionnantes. De loin la plus belle version jamais sortie sur console !

tion sont moindres. Mais, surtout, la jouabilité et l'ambiance médiévale-futuriste de Quake sont différents. Par rapport à des jeux comme Turok et Goldeneye, le moteur de Duke a pris un coup de vieux, sans être toutefois obsolète. Outre l'ambiance, c'est surtout le style de jeu qui diffère : Duke est plus instinctif, les deux autres étant plus « posés ». Bref, c'est surtout une question de goût.

Cet angle de vue laisse songeur quant à l'issue du combat. R.I.P.

DUKE NUKEM 64

Non content de squatter la Saturn (voir test dans ce numéro) et la PlayStation, Duke débarque également sur N64. Cette mouture, pour laquelle nous avions eu un assez mauvais feeling, semble s'être améliorée avec le temps. Graphiquement, le jeu conserve l'effet de flou habituel (dû au lissage des texture) sur N64 — et auquel Goldeneye n'échappe pas, mais gagne en fluidité et en rapidité. Les niveaux, quant à eux, ont été légèrement remaniés (une voiture à gauche, une porte à droite...) et il est désormais possible d'utiliser deux pétoires en même temps... Bref, rien de bien révolutionnaire. En fait, l'apport majeur de la N64 tient surtout dans le paddle qui, grâce à son joystick analogique, se prête parfaitement au style du jeu. Autre bon point, la présence d'un mode 4 joueurs qui devrait combler les fans de « boum boum t'es mort ! ». Et ils sont nombreux — notamment à *Player*... Disons, en résumé, que Duke, avec Goldeneye, tend à prouver que la N64 est la console reine de doom-like. Qui s'en plaindra ?

Éditeur : GT
Sortie France : décembre (PlayStation, N64)

Le boss de Duke a de quoi calmer le plus courageux des joueurs.

Le gros atout de Duke 64 est sans conteste le mode Multijoueur.

Autre innovation : vous pouvez tenir un gun dans chaque main.

Attention, Duke va se prendre un gros coup de chaud !

Le Shotgun, l'arme imparable du bon warrior. Radical !

19 000 000
de PlayStation vendues sur terre.

8,5 millions au Japon,
6,4 millions aux États-Unis et
5,1 millions en Europe.
En France, les ventes ont atteint le million.

Parallèlement, il s'est vendu 135 millions de jeux PlayStation dans le monde !

Mario à la carte

Après le [illegible] de Cardass Dragon Ball, c'est au tour du plombier de prendre la relève. Les cartes sont plus [illegible] que [illegible] Super Mario 64.
La pochette de deux cartes est vendue entre 20 et 30 francs.

Tamagotchi version Game Boy

Votre Game Boy [illegible] occuper [illegible] le nourrir, le [illegible]...) et parfaire son éducation. [illegible]
Éditeur : Bandai
Sortie France : fin novembre

Jouez moins cher !

[illegible] deux nouveautés [illegible] la simulation [illegible] olympiques d'été, comportant onze épreuves et pouvant se jouer jusqu'à quatre, ainsi que [illegible] Thunderhawk 2, une autre simulation qui vous place aux commandes d'un hélicoptère de guerre.
Une bonne nouvelle pour les amateurs [illegible], qui n'ont pas [illegible]

Les jeux PC tapent l'incrust'

Le genre action/stratégie très prisé des joueurs PC n'arrête de cesse d'être adapté sur console. Les deux petits « nouveaux » sont Red Alert, un must du genre, et Z qui en plus

[illegible]

NHL Breakaway'98

[illegible]

Éditeur : Acclaim
Sortie France : novembre

Les Chevaliers de Baphomet 2
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

Si vous êtes amateur d'aventure, vous vous souvenez sans doute de Georges Stobbart, l'Américain en goguette dans les rues d'un Paris menacé par un clown terroriste.

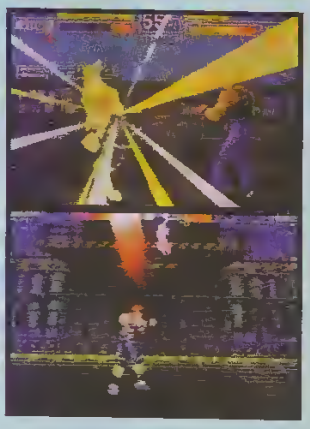
Bonne nouvelle ! Après le triomphe de sa première enquête, Stobbart rempile avec Nico, la charmante journaliste française. Leur nouveau périple va les conduire tour à tour à Paris, Marseille, dans les Caraïbes et en Amérique Centrale... Ce second volet, nous avons enfin pu le voir tourner sur PlayStation. Et avouons-le, nos premières inquiétudes portaient sur les temps de chargement — ces derniers dans l'épisode précédent étaient insupportables. Dans cette nouvelle mouture, ils sont évidemment toujours présents mais nettement moins longs. Le jeu semble, en revanche, aussi difficile, ce qui ne devrait pas déplaire aux accros d'intrigues et de casse-tête. En clair, voici un titre que l'on attend avec une certaine impatience.

Georges Stobbart reprend du service.

Éditeur : Sony
Sortie France : décembre

Virtua Lycanthrope ?
BEAST

À peine sorti en arcade, Bloody Roar — Beast, en Europe — est déjà en cours d'adaptation sur PlayStation. Rappelons que ce jeu de combat d'Hudson vous permet d'incarner des bastonneurs pas comme les autres puisqu'ils peuvent se transformer en loup-garou, tigre-garou, lapin-garou et pire encore (Wonder-garou ?)... Tous possèdent des coups délirants et bestiaux.



Des combats spectaculaires !

Le jeu est technique mais simple d'accès ; les débutants pourront aussi y trouver leur compte. La maniabilité étant à mi-chemin entre Virtua Fighter et Tekken, il devrait mettre tout le monde d'accord. Bonne nouvelle pour les fans de baston en mal de chair fraîche !

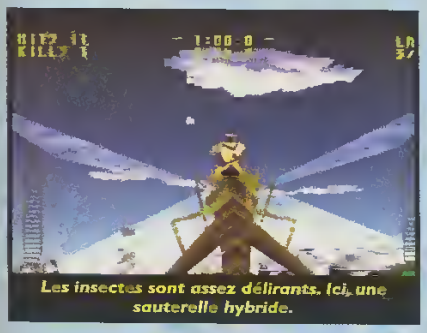
Éditeur : Hudson
Sortie France : déc.

News et previews
36.15
PLAYER ONE
Tapez *N
2.23F/mn

Course them up
BUGRIDERS

Le concept de Bugriders est difficile à définir... Il s'agit d'un jeu de course aux allures de shoot'em up. Ce soft est en quelque sorte la synthèse de Panzer Dragon et de Nights !

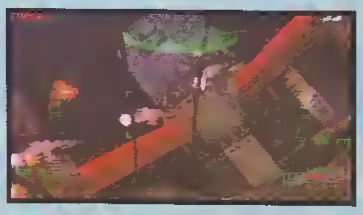
Bugriders, sur PlayStation, vous propose d'incarner des jockeys qui disposent de différents insectes en guise de montures. Vous concourez sur (ou plutôt au-dessus) des circuits assez plaisants et, pour accélérer, vous cravachez la bête. À l'instar de Panzer Dragon, le vol est très « dirigiste », ne vous offrant guère le loisir de modifier de manière significative vos trajectoires. Après quelques minutes de pratique, c'est l'aspect shoot'em up qui prend le dessus. Bien sûr, il va falloir patienter un peu avant d'en savoir plus. Toujours est-il qu'on a envie d'en voir plus, ne serait-ce que visuellement.



Les insectes sont assez délirants. Ici, une sauterelle hybride.

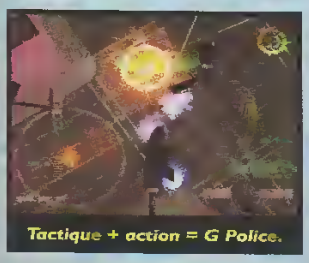
Éditeur : GT
Sortie France : décembre

22, v'là les keufs !
G POLICE



Situé à mi-chemin entre Wing Commander et la série Strike, G Police appartient à la catégorie très fermée des shoot'em up subtils. Impressions à chaud d'un pilote qui revient de l'enfer.

« Lorsqu'on a effectué dans son intégralité la campagne de Wing Commander, se retrouver aux commandes de l'hélicoptère futuriste de G Police, qui sortira sur PlayStation, est un jeu d'enfant. Comprenez que le pilotage est d'une incroyable simplicité. Mais c'est peut-être bien la seule chose de simple dans ce jeu. En effet, les missions qui vous sont assignées sont assez complexes à mener à bien. Missions d'escorte, de reconnaissance, d'attaque... rien ne manque et les assaillants arrivent de toutes parts. Le théâtre des opérations a pour cadre un environnement 100 % 3D représentant des villes sous dômes sur un lointain satellite de Jupiter. G Police est agrémenté de nombreuses séquences FMV d'une qualité rare, qui contribuent à vous plonger dans le délire. » Soyez-en sûr, on vous en dira plus très bientôt.



Tactique + action = G Police.

Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre

LAYER SECTION II

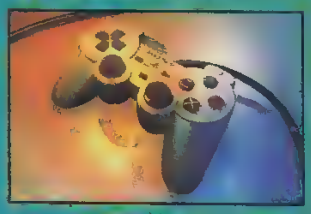
Souvenez-vous : Raystorm, le shoot'em up sur PlayStation adapté de l'arcade avec son fabuleux système de verrouillage des cibles... Eh bien, il débarque sur Saturn dans une version encore améliorée ! Outre un troisième vaisseau disponible, il propose des séquences cinématiques entre chaque stage et un mode Compétition, où les joueurs doivent grapiller le plus de points. Bon esprit !

Éditeur : Mediaquest. Sortie Japon : 30 octobre.

Stop info

Analogie

Le pad classique de Sony est-il en vente ? Il se prend comme le pad de PlayStation classique, avec en sus deux joysticks et un bouton supplémentaire. Les deux joysticks sont dotés d'un pad de la N64 et de deux gâchettes. Tous les jeux compatibles avec le NeGcon le sont donc avec les volants. Ceux-ci peuvent être utilisés avec ces joysticks. Ainsi, [illegible]



Nous avons en présence, pour l'instant, nous n'avons pas été convaincus [illegible] pour Formula One 97. Il est vrai que [illegible] les yeux [illegible] entre un jeu qui le remplit [illegible]. Mais si vous vous [illegible] vous pouvez facilement [illegible] 100 F. C'est une somme [illegible] le modèle vendu [illegible].

Monopoly

Vive [illegible] Monopoly sur [illegible] il est [illegible] les billets et encore moins [illegible] sur [illegible] seul est l'unique avantage de cette [illegible] PlayStation [illegible] de salon sur PlayStation [illegible] le jeu de plateau.

Éditeur : Hasbro
Sortie France : novembre

Peek Performance

Peek Performance est un jeu qui semble très banal à première vue. La conduite est fun, avec des

travers à rattraper constamment, mais la gestion des collisions douteuse et les décors trop répétitifs ne donnent pas envie de se plonger dans le jeu. Une première, néanmoins, on distingue nettement le pilote jouant du volant ou bassant ses vitesses... Amusant, mais pas suffisant pour masquer les défauts majeurs.

Éditeur : JVC
Sortie France : novembre

Tetris Plus

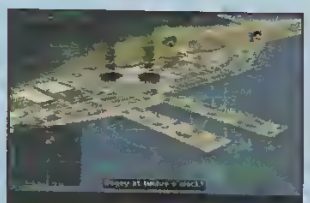
Le filon Tetris semble vraiment inépuisable. Jaleco nous a concocté une compilation propo-

sant plusieurs variantes sur le même thème. [illegible] Ce jeu est destiné essentiellement aux [illegible]

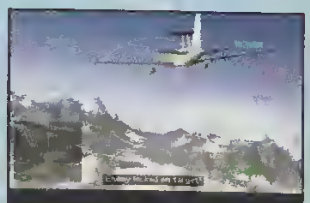
Éditeur : Jaleco
Sortie France : novembre

L'étoffe des héros
ACE COMBAT 2

Présenté dans la rubrique Over the World de notre numéro d'été, Ace Combat 2 arrive déjà chez nous. Bonne nouvelle pour les amateurs du genre !



Ce port pétrolier est assez bien représenté.

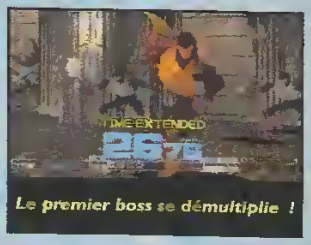


Vos objectifs ne se résument pas uniquement à des avions...

Ace Combat 2 est un shoot'em up déguisé en simulation de vol comme bon nombre de jeux du même genre d'ailleurs. Cet état de fait n'enlève rien au fait que l'on s'offre immédiatement d'agréables sensations grâce à une jouabilité excellente. Les nombreuses missions sont aussi variées qu'originales même si dans l'ensemble l'essentiel consiste à descendre tout ce qui vole ou flotte... En résumé, tout ce qui bouge.
À la suite de vos victoires, de nombreux autres avions viendront s'ajouter aux deux disponibles à la base. Aucun doute, même si le mode Deux joueurs a disparu, il y a fort à parier qu'Ace Combat 2 s'impose comme le « simulateur de vol » du moment.

Éditeur : Sony
Sortie France : novembre

Compte à rebours
TIME CRISIS



Le premier boss se démultiplie !

Un peu de courage, sortez de votre planque !

Après avoir longtemps attendu l'adaptation de l'arcade, c'est finalement peu après la sortie nippone sur PlayStation que la version française de Time Crisis débarque. Il était temps, car depuis Die Hard Trilogy, les amateurs de tir au pistolet sur console n'ont pas eu grand-chose à se mettre sous le canon. Le triomphe qu'a connu Time Crisis s'explique en grande partie par son système de jeu assez novateur. Ici, vous pouvez vous abriter à tout moment derrière un élément du décor, ce qui vous permet en même temps de recharger. Mais plus vous restez longtemps caché, à l'abri des balles, plus le compte à rebours s'écoule... et moins vous avez de chance de finir le jeu dans les délais impartis. D'ou le titre du jeu « temps crucial ». Mais ce n'est pas la seule raison du succès : l'action est intense, les situations assez variées et la réalisation très classe. Sur PlayStation, le jeu est vendu avec un pistolet de grande précision. Il nous tarde maintenant de le tester plus en profondeur !

Se mettre à l'abri est aussi un moyen d'éviter des obstacles.

Éditeur : Namco
Sortie France : novembre

Aurez-vous assez de temps pour tuer tous ces méchants ?

100 % Nintendo 64 indépendant

Ce magazine est totalement indépendant de Nintendo

N64 Player

NOUVEAU

NE L'ACHETEZ PAS

Tous les jeux Nintendo 64

Des N64* à gagner

Les codes secrets
Turok, Doom 64, ISS 64...

CADEAU
LE POSTER GÉANT

Les plans complets de Super Mario 64

30F

L 5301 - 1 - 30,00 F RD

Octobre/Novembre 1997

* 36 15 Player One : 2,23 F/min

Le magazine des plans, soluces et codes secrets 100% Nintendo 64

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

N°1, en avant-première les plans complets (15 mondes) de Super Mario 64, le jeu de plate-forme événementiel de cette rentrée.
+ toutes les titres présents et à venir de la console Nintendo 64

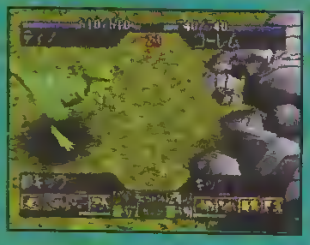
L.S.D.

Dans le sens, jeux vidéos, il ne s'agit ni d'un trip ni d'un nom évocateur. L.S.D. Il vous invite à découvrir [illegible] Ça ressemble à un jeu d'aventure en vue subjective sauf que les paysages changent à vue d'œil et que ce n'est pas franchement un monde [illegible] dans un monde [illegible] comme dans un rêve. Le but du jeu ? Se [illegible] pas complètement !

Éditeur : Asmik
Sortie Japon : début 98

Monster Farm

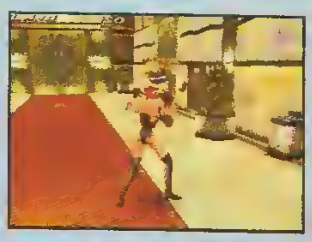
Ce jeu tyrannique [illegible] vous invite à élever les créatures imaginaires et à les faire combattre dans un arène. Ce [illegible] un [illegible] [illegible] Ici [illegible] un [illegible] [illegible]



[illegible] des dinosaures, des [illegible] et des [illegible] [illegible] que soient [illegible] [illegible] de monter les [illegible] [illegible] meilleur [illegible]

Hot-line jeux vidéo
36.15 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Fight, fight, fight ! FIGHTING FORCE



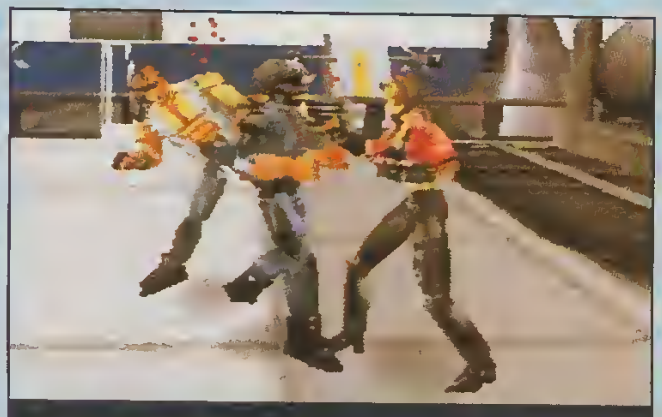
Il manquait un beat'em all digne de ce nom à la PlayStation. L'erreur semble réparée, avec l'arrivée en force de ce titre prometteur...

Fighting Force va peut-être devenir sur PlayStation ce que Die Hard Arcade est déjà sur Saturn : LE beat'em up. Il faut dire que la concurrence n'est pas très musclée. Mais ce jeu-là frappe fort, avec ses personnages en 3D qui peuvent — c'est une première — se déplacer dans toutes les directions. Évidemment, le chemin est quand même défini, afin que vous ne perdiez pas de vue votre objectif : fight, fight, fight ! Les héros sont à choisir parmi deux nanas roulées comme Lara Croft, un playboy à la Bruce Willis et une brute épaisse. On peut bien sûr jouer avec un copain. La palette de coups annoncée est impressionnante, du niveau de celle de Die Hard Arcade : une trentaine de coups par personnage, dont beaucoup propres à chacun ! Ils peuvent notamment casser n'importe quel élément du décor et en récupérer des morceaux utilisés en guise d'arme de huitième catégorie : barre en fer, pneu de voiture, canette de coca... Plus simplement, ils sont en droit de confisquer les armes à feu de leurs ennemis (flingue, bazooka). L'action se déroule dans des décors très variés et très nombreux, allant du métro à l'aile volante, en passant par la base marine. Bref, ça s'annonce pas mal du tout ! Après Tomb Raider, s'agirait-il du nouveau tour de force d'Eidos ? C'est fort probable, quand on sait que les deux jeux ont été développés par Core Design !

Éditeur : Eidos
Sortie France : novembre

Rien de tel qu'un bon vieux bazooka pour entrer en force.

Une scène empruntée à l'antique Final Fight : la destruction de voiture.

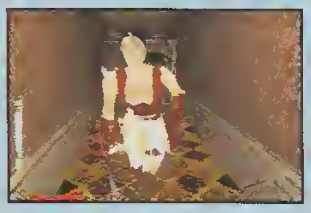


Nos deux combattants volent dans les plumes de ce « rocketeer ».

Et le cauchemar devint réalité

NIGHTMARE CREATURES

Annoncé de longue date et sans cesse repoussé, on commençait à se demander si Nightmare Créatures n'était pas tombé aux oubliettes. Cette fois, c'est officiel, il arrive en novembre...



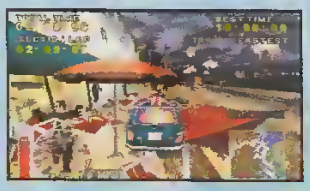
Développé quelque part du côté de Bordeaux, chez Kalisto, Nightmare Creatures fait actuellement l'objet des derniers peaufinages avant sa commercialisation. Ce jeu est un subtil mélange de Time Commando et de Tomb Raider avec un zeste de Résident Evil pour ce qui est de l'ambiance. L'action se situe dans les bas-fonds du Londres du XIXe siècle. Vous incarnez, au choix, Le prêtre Iniatius ou Nadia, une jeune fille dont les mensurations n'ont rien à envier à Lara Croft. Ces deux personnages ont en commun la lourde tâche de nettoyer la ville envahie par des hordes de monstres et de démons. Après quelques zombies très vifs, pour vous mettre en appétit, vous tomberez rapidement sur des bestioles qui font cinq fois votre gabarit. Bien que résolument orienté baston, ce jeu est aussi doté d'un aspect recherche intéressant. On en salive d'avance...

Éditeur : Sony
Sortie Française : novembre

Destroy !

FELONY

Présenté sous le nom de Runabout, dans la rubrique OTW de notre numéro d'été, ce jeu de conduite extrême n'aura pas attendu longtemps avant d'être commercialisé en France. Felony n'est pas un jeu de course ordinaire. Première originalité, vous êtes amené à conduire toutes sortes de véhicules : du scooter à la mini Cooper, en passant par la limousine, le char d'assaut, l'autobus... Autrement dit, tout ce qui roule, ou presque. Autre particularité intéressante, l'état d'esprit à la Destruction Derby et, dans une moindre mesure, Road Rash. Ici, pas question d'éviter les obstacles. Foncez sur tous les barrages de flics, semez la terreur dans les couloirs du métro et dans les rues encombrées de Chinatown ou, encore, faites vos achat aux Galeries Lafayattes à bord d'un char d'assaut... Sympa le programme, non ? Bref, l'aspect conduite étant lui aussi intéressant, Felony pourrait être l'un des jeux de conduite de la fin d'année sur PlayStation. Un titre à guetter, donc.



Éditeur : Ascii
Sortie France : novembre

Stop info

Wreckin Crew

Ce jeu de course [illegible] vraiment penser à Street Racer sauf que les courses se déroulent dans de grandes agglomérations genre New York. Vous pouvez les parcourir au volant de tout ce qui possède des roues. Les coups tordus vont [illegible] que les voitures [illegible]

[illegible] pour frapper les autres [illegible] Un titre résolument amusant mais qui ne plaira sûrement pas aux [illegible] de la [illegible] de la [illegible] sur PlayStation.

Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : novembre

Auto Destruct

Dans Auto Destruct, vous êtes [illegible] d'un [illegible] style [illegible] vous avez [illegible] les [illegible] vous avez dit [illegible] Les explosions [illegible] vraiment très [illegible]

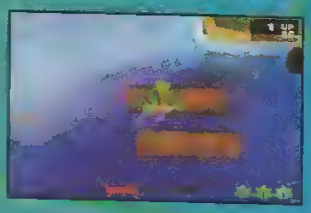
Un titre sur PlayStation [illegible] comme [illegible] de vous [illegible] le [illegible] vous procurer [illegible]

Éditeur : E.A.
Sortie France : novembre

Stop info

Frogger

Les plus vieux d'entre vous ont certainement joué un jour à ce célèbre jeu. Vous incarnez une grenouille qui doit traverser une route très fréquentée, puis un cours d'eau en empruntant des troncs d'arbres qui flottent. Hasbro a décidé de le sortir sur PlayStation, en



[illegible]

Éditeur : Hasbro
Sortie France : novembre

Trop mou... Clayfighter 63 1/3

Le jeu mettant en scène [illegible] est de retour ! Sur Nintendo 64, cette fois [illegible] pas [illegible] cette nouvelle [illegible] le calibre. Et [illegible] jeu [illegible] une [illegible] de combinaisons [illegible]. Même si [illegible] Ok [illegible]

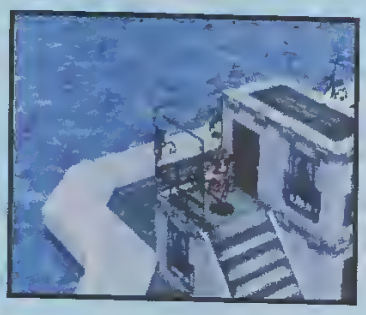
[illegible] bien [illegible] Mais [illegible] tous [illegible] Éditeur : Interplay
Sortie France : novembre

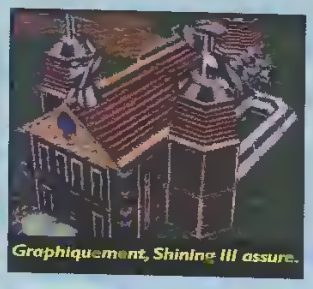
La légende continue

SHINING FORCE III

Voici une nouvelle qui devrait mettre en joie tous les amateurs de RPG tactique. Il faudra toutefois patienter quelques mois avant de le voir arriver en France...

Ce titre qui fait déjà frémir les (ex) possesseurs de Megadrive est la suite du célèbre Shining Force, le jeu qui inaugura le « RPG tactique » sur console. Ce troisième volet profite pleinement des capacités de la Saturn : déplacements dans un monde en 3D, scènes de combat et effets magiques complètement délirants. Le sous-titre provisoire, « Scenario I », laisse augurer une suite sous forme de CD supplémentaires, avec évidemment le même héros d'un scénario à l'autre. Wolfen en a déjà l'eau à la bouche...





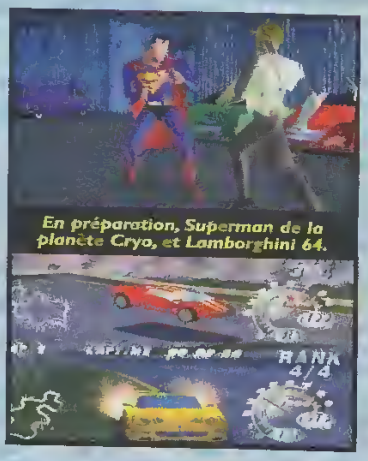
Graphiquement, Shining III assure.

Éditeur : Sega
Sortie Japon : décembre

TITUS 64

Nous avons essayé une nouvelle pré-version de Lamborghini 64, le jeu de voitures dans lequel Titus place beaucoup d'espoir. La jouabilité s'est améliorée et les options de jeu grandement étoffées. On pourra piloter de nombreuses voitures sur une demi-douzaine de circuits. Signalons la possibilité de jouer à quatre sur un même écran, une option devenue habituelle sur N64.
Toujours sur N64, mais dans un tout autre genre, Titus proposera aux joueurs d'incarner Superman (un film est en cours), un super héros qui fait des super trucs. On espère que son futur jeu d'action sera... super ! Et pour finir, Virtual Chess qui devrait combler tous les amateurs de bowling... mais non, c'est une blague ! Il s'agit d'une simulation d'échecs, bien sûr.

Éditeur : Titus
Lamborghini 64
Sortie France : novembre
Superman
Sortie France : 2e trim. 98
Virtual Chess
Sortie France : fin 1997



En préparation, Superman de la planète Cryo, et Lamborghini 64.

RED ASPHALT ROCK & ROLL RACING 2

Il y a quelques années sur 16 bits, sortait un jeu de caisses en 3D isométrique, bien fun, aux musiques métal à souhait. Le progrès aidant, la suite de Rock & Roll Racing déboule sur PlayStation dans une version radicalement remaniée. Exit les graphismes bon enfant... maintenant on cause 3D ! Ce changement visuel devrait freiner les ardeurs des fans qui ne retrouveront pas les sensations d'antan. Pourtant, le jeu semble indéniablement fun, avec ses nombreux circuits, ses véhicules surarmés, son mode Deux joueurs (et non quatre comme sur 16 bits) et sa bande-son bien speed. Espérons que la convivialité sera au rendez-vous... *Éditeur : Interplay. Sortie France : novembre.*

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

NINTENDO 64 999F NEUVE +100F DE BONS D'ACHAT CADEAU

PLAYSTATION 790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SATURN 590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SUPER BONUS 50F CASH SUPPLEMENTAIRE

SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)

(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

SATURN

DUKE NUKEM 349F

FORMULA KART 349F

RESIDENT EVIL 349F

QUAKE 329F

PSX

MOTO RACER 349F

RAPID RACER 329F

STREET FIGHTER ER 349F

ACE COMBAT II 329F

CROC 349F

NINTENDO 64

LYLAT WARS NEW

F1 POLE POSITION 469F

HEREN NEW

LAMBORGHINI 64 NEW

EXTREME G 469F

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av du Général Leclerc
Nat 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Basilique
6 pas des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (9
C cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaine
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
31000 TOULOUSE
(Angle r St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
C cial Art de Vivre Niv
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

CORBEIL (91)
OUVERTURE OCTOBRE
C cial Villabe
(face au M° Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LE MANS (72)
OUVERTURE OCTOBRE
44, 48 av du Gen De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 08 36 685 686

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

2.23F/min

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Date de Naissance .... / .... / .... Code client .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le /

Signature

*Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Tokimeki Memorial

Le célèbre jeu de drague de Konami qui a lancé la mode des Gall Game — « jeux avec des filles dedans » —, a fini par en adapter un film. [illegible]

Toca Touring Car

[illegible] retrouve toutes les équipes [illegible]

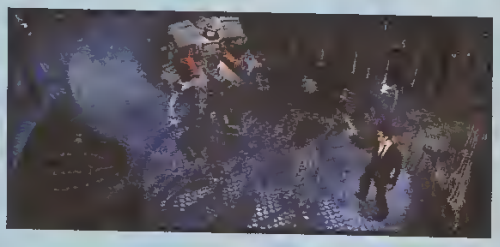
[illegible] tures, sponsors et circuits officiels de la saison anglaise 97. Si les collisions sont impressionnantes, la sensation de vitesse n'est pas encore au top. [illegible] en vue intérieure. Mais comme d'hab', c'est que son [illegible]

Éditeur : Codemasters
Sortie France : novembre

Here come the MEN IN BLACK

L'adaptation PlayStation de l'hilarant Men In Black commence à faire parler d'elle... Que du bon en perspective !

Will Smith et Tommy Lee Jones font la paire. Ils sont les *Men In Black* (rapport à leur costume genre Blues Brothers), agents employés par le gouvernement dans le plus grand secret, pour réguler l'immigration des E.T. sur terre.
Film génial, MIB est en passe de devenir un jeu d'action/aventure ressemblant étrangement à Resident Evil, l'humour en plus ! Vous incarnez au choix l'agent K, J ou L (les trois héros du film), et devez mener à bien un certain nombre de missions de la plus haute importance. Plongé dans un univers riche et haut en couleur, vous serez amené à rencontrer une tripotée d'extra-terrestres plus ou moins belliqueux. Bref, ça fleure bon le travail bien fait et on a hâte d'y jouer !

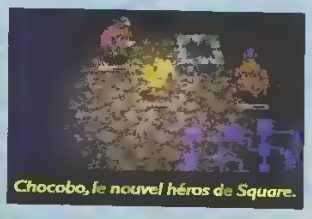


Éditeur : Gremlin
Sortie France : 1er trim. 98

Square est partout !

CHOCOBO STORY

En avril 96, la petite équipe de Chun Soft avait donné naissance à un hit sur Super Famicom et Game Boy : Furai no Siren. Un jeu d'exploration et d'aventure de bonne facture avec des donjons aléatoires et un challenge à la hauteur. Eh bien, Square a requis son talent pour un remake de ce « Siren » sur PlayStation : Chocobo no Fushigi na Dungeon. Il met en scène un bébé Chocobo, sorte de gros poussin, devenu la mascotte de Square après son apparition dans la série des Final Fantasy. C'est donc un jeu d'exploration de donjons très bien réalisé, qui devrait rencontrer au Japon le même succès que « Siren » en son temps.



Chocobo, le nouvel héros de Square.

Éditeur: Square
Sortie Japon : fin 1997

COMICS STREET

X-men Versus Street Fighter est le prochain jeu de baston « avec du super héros dedans », prévu sur Saturn (avec la cartouche ram) et PlayStation. Bien entendu, on pourra jouer avec Ryu, Ken, Zangief, les vedettes de la série Street Fighter, et Wolverine, Cyclope et autres mutants du monde des Comics Marvel.

Le principe est simple : on compose une équipe de deux personnages, on latte tous les autres, on enchaîne le boss... Le bonheur, si je veux !
Éditeur : Capcom.
Date de sortie : fin 97

NHL BREAKAWAY™ 98

Avec les plus grandes Stars des 26 équipes de la NHL.

Haute-Résolution et 3-D Polygonale avec des joueurs toujours plus réalistes.

Possibilité de créer et de former de nouveaux joueurs.

Jouable à 8 joueurs sur Playstation.

BASTON SUR GLACE !

"La simulation de hockey la plus réaliste à ce jour."

PLAYER ONE

Bientôt disponible sur NINTENDO 64

Trucs et Astuces au
36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 10 25*

THE NHL SHIELD IS A REGISTERED TRADEMARK AND NHL BREAKAWAY IS A TRADEMARK OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. ALL NHL LOGOS AND THE MARKS AND TEAM LOGOS AND MARKS DEPICTED HEREIN ARE THE PROPERTY OF THE NHL AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE REPRODUCED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NHL ENTERPRISES, L.P.© 1997 NHL. ALL RIGHTS RESERVED. OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION, NHLPA AND NHLPA LOGO ARE TRADEMARKS OF THE NHLPA AND ARE USED UNDER LICENSE BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©NHLPA. DEVELOPED BY SCULPTURED SOFTWARE. ALL OTHER TRADEMARKS ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.™ ® & © 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Start Games : foire aux jeux vidéo d'occasion

[illegible]

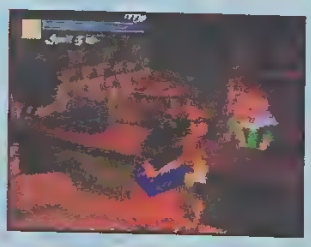
Erratum Marvel Super Heroes

[illegible]

En attendant Zelda...
MAHO SEIKI ELTIL

En mal de RPG sur N64 ? Pas de problème, Eltil est là pour combler ce manque !

Les gens d'Imagineer ont pensé aux possesseurs de N64 qui aiment aussi les RPG. Ils nous ont préparé un jeu de rôle et d'aventure, en 3D avec des sortilèges, et tout et tout... Pour faire différent, les concepteurs ont imaginé un très jeune héros, Jean-jacques, 10 ans (!). Le gamin, au prénom très original, ne sait pas manier l'épée. Qu'à cela ne tienne, il combattra les monstres à l'aide de ses pouvoirs magiques, afin de restaurer la paix sur son île. Au vu des graphismes on ne peut qu'espérer que ce jeu soit diffusé en Europe.

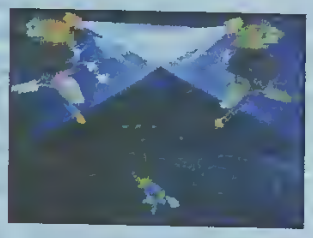


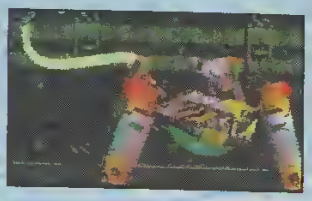
Éditeur : Imagineer
Sortie Japon : disponible

Square's Shoot
EINHANDER

La playStation, magistralement programmée par les nouvelles recrues de chez Square, devrait une fois de plus nous surprendre avec ce jeu en 3D complète. Vous commencez par choisir votre vaisseau parmi trois modèles. Ces derniers ont une particularité commune : un bras mécanique (d'où le titre) permettant de s'emparer des armes ennemies qui augmentent la puissance de feu. Avec son action non-stop, ses décors qui semblent vivants et ses ennemis tout en polygones qui viennent s'incruster pendant que l'on blaste, ce jeu rendra fous les assoiffés de shoot'em up !

Éditeur : Square
Sortie Japon : 16 octobre





EVERYBODY'S GOLF

Sony nous propose un jeu de golf original qui sentiers battus en [illegible] le moins le style ancêtre. L'interface est très simple d'utilisation et ne requiert aucune connaissance de ce sport. Deux [illegible] du jeu se disputent l'affiche de Golf [illegible] Tiger [illegible] le Mario Golf [illegible] que le [illegible] des personnages [illegible] un peu [illegible] ce jeu reste attrayant.
A [illegible] plus en [illegible]
Éditeur : Sony
Sortie France : décembre

Elle sera peut-être à vous !

JOUEZ AVEC TEE-TEE WA ET GAGNEZ UNE NINTENDO 64 PAR SEMAINE !

Le Tee-Tee Wa
est une créature qui vit dans votre Minitel.
A vous de le nourrir, de le soigner, de le laver...
Serez-vous là quand il aura besoin de vous ?

36.15 Player One

Les meilleurs atouts pour gagner

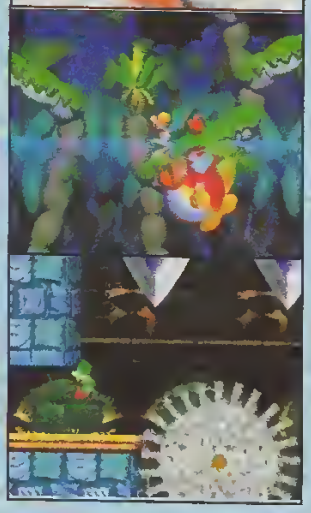
Sega Dural

[illegible]

NINTENDO 64

Les informations concernant les futurs hits made by Nintendo n'ont jamais été aussi nombreuses. Ça tombe bien car la France peut enfin se sentir de la partie !

Conscient du nombre relativement faible de titres à venir dans les tout prochains mois sur sa console, Nintendo semble décidé à soigner au maximum ses cartouches en préparation pour ne faire que des cartons. Ainsi, Yoshi 64 (renommé Yoshi's Story) et F-Zero 64 ne devraient plus arriver avant le début de l'année 1998. Kirby's Island pourrait sortir en décembre, mais ce jeu étant annoncé depuis plus de deux ans, on ne jure plus de rien. Super Mario RPG 2, dont le prédécesseur n'est jamais arrivé officiellement en France, est en début de développement et annoncé pour la fin de l'année 1998. Pour en finir avec les dates de sortie, Miyamoto, le papa de Mario, a déclaré que 98 pourrait aussi voir la sortie de Mario 64 2.



Yoshi's Story : Nintendo pousse très loin les déformations sur les monstres.

YOSHI'S STORY

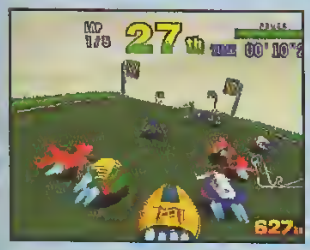
Avec ce titre, l'un des plus attendus par la rédaction, Nintendo renoue avec la plate-forme en 2D. C'est une cartouche de 128 Mbits que Nintendo devra produire pour contenir les délires hautement colorés de ses créateurs. Le jeu comptera une vingtaine de niveaux, que l'on pourra parcourir à l'aide de six Yoshi différents. Chacun ayant sa propre couleur et des capacités spéciales. On espère retrouver la magie et l'excellence du Yoshi's Island de la Super Nintendo.

F-ZERO 64

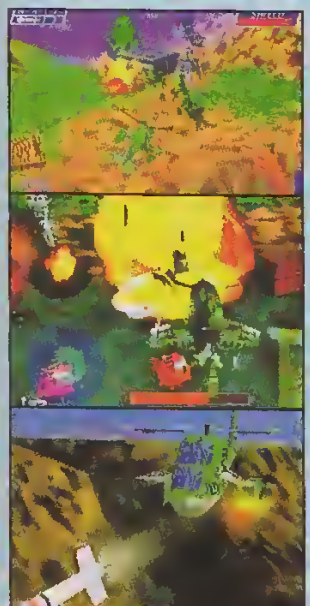
Pour ce jeu de course, Nintendo s'est concentré essentiellement sur la vitesse et la fluidi-

F-Zero 64 : La taille de l'écran s'adapte au nombre de joueurs.

Zelda 64 : Link s'en [illegible], c'est la grande aventure...



té de l'animation afin de rester fidèle au premier jeu du nom. Les circuits sont de véritables toboggans géants où s'affrontent pas moins d'une trentaine de vaisseaux. Le joueur peut choisir son bolide parmi une douzaine. Et, pour ne pas changer les bonnes habitudes, de un à quatre joueurs pourront y concourir simultanément.


Wild Choppers : la N64 aura elle aussi bientôt sa simu. d'hélico.

ZELDA 64

Voici de nouvelles images de ce Zelda, sauce 64 bits. La version cartouche, devant précéder celle prévue pour la 64 DD, atteindra les 256 Mbits de capacité !

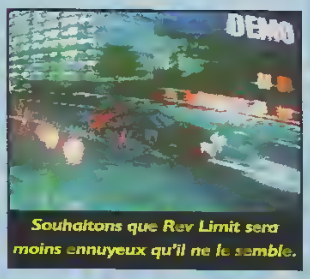
WILD CHOPPERS

Cette simulation d'hélicoptère signée Seta, sans cesse retardée depuis des mois, est prévue fin novembre au Japon. Elle utilisera toutes les commandes du paddle de la console (nos amis les aliens à trois mains seront ravis de l'apprendre). Le jeu est découpé en missions avec une originalité : les ennemis non détruits lors d'une mission seront présents à la suivante. Il va falloir apprendre à faire correctement le ménage... A noter la compatibilité avec le kit vibration.

ET PUIS...

D'autres jeux plus ou moins intéressants sont également attendus. Snobo Kids, prévu pour quatre joueurs, est une simulation de surf qui tournera avec le kit vibration. Oozumo, combat de Sumo en 3D, ne devrait pas sortir du Japon. Rev Limit a subi un petit lifting depuis sa première apparition : les graphismes sont légèrement moins ambitieux afin de permettre au jeu de gagner en rapidité.

Snobo Kids : Cool pouvoir surfer [illegible] sur la neige ?



Souhaitons que Rev Limit sera moins ennuyeux qu'il ne le semble.

Oozumo : un jeu de Sumo au style légèrement concentré.

Stop info

Nintendo 64 ne possède pas un jeu [illegible] qui [illegible] avec un effet de relief. Les premiers titres prévus à sa sortie sont des jeux de [illegible], de hockey, un jeu de surf, Snobo Kids, surf et Go! Go! Mario Kart, Shinji et bien sûr Virtua Fighter 3.

Les joyeux lurons

[illegible]

Moustache, the best !

[illegible]

Combos en culottes courtes

[illegible]

Classique

[illegible]

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA :

APRÈS UN BON COMBAT, UN GUERRIER A TOUJOURS DROIT AU REPOS.

PLAYSTATION MAGAZINE : 8/10
CONSOLE + : 93%
PLAYMAG : 17/20
JOYPAD : 95%
PLAYER ONE : 92%
CRAZY GAMES : 9/10

3615 VIRGIN GAMES*
Astuces, infos, cadeaux.
*2,23 F la minute
08 36 68 94 95*

http://www.virgingames.com.fr

CAPCOM

PlayStation

STREET FIGHTER
plus α
EN 3D LA BASTON PREND UNE AUTRE DIMENSION

L'autre mec en noir

MDK, le shoot'em up de David Perry fera parler de parle des bonnes surprises de cette année. Ce jeu, de la même trempe que son prédécesseur, se présente comme un super-jeu. Les créatures en noir que nous avons vu se sont révélées [illegible] promettent [illegible] l'aventure.

s'avère beaucoup plus fouillée [illegible] en surdoue sans [illegible] bien meilleure [illegible] suivre, avec, [illegible]

Editeur : Interplay
Sortie France : novembre

Heart of Darkness

[illegible] Ce n'est [illegible] Nintendo [illegible]

Mario Kart bis
DIDDY KONG RACING

La surprise du mois ! Nintendo ne nous avait, en effet, pas habitués à sortir deux jeux concurrents à un an d'intervalle...

C'est pourtant ce que l'éditeur japonais s'apprête à faire avec Diddy Kong Racing, qui n'est pas sans s'inspirer de Mario Kart 64. Développé par Rare, déjà auteur des Donkey Kong sur Super Nintendo, du somptueux Goldeneye 007 et du prometteur Banjo-Kazooie sur N64, DKR est un jeu de course opposant de un à quatre joueurs et se déroulant sur des circuits aussi irréalistes que colorés. Pour corroborer ce sentiment de ressemblance, ajoutons que les participants peuvent ramasser des options sur la piste et en user contre leurs adversaires... Par ailleurs, le joueur peut incarner l'un des huit persos, précisément tirés des jeux de Rare : Diddy Kong, l'écureuil Conker, l'ours Banjo, un Kremling, une tortue, une souris, un tigre et un blaireau. Chacun d'eux pouvant se mettre aux commandes d'un kart, d'un avion ou d'un aéroglisseur. La vingtaine de circuits proposée est suffisamment variée pour permettre l'usage de ces véhicules. De nombreux passages secrets sont au rendez-vous — au point que Nintendo n'hésite pas à parler d'aventure. A noter également la présence de cinq « niveaux boss » !

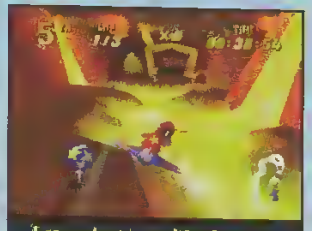
Comme c'est désormais le cas pour la plupart des jeux Nintendo, vous pourrez compter sur le kit vibration. Graphiquement, Rare tente de refaire le coup de Donkey Kong en utilisant au maximum les capacités de la console. La cartouche elle-même contiendra 128 Mbits de données. À titre de comparaison, Super Mario 64 et Mario Kart 64 pèsent respectivement 64 et 96 Mbits. Au vu des couleurs, dignes du jeu de plateforme bien connu, on comprend l'utilité pour Rare de disposer d'une aussi grosse cartouche. Et lorsque l'on sait que les véhicules sont en vraie 3D, contrairement à Mario Kart, on devient réellement impatient de s'y adonner. Et ne parlons pas des éclairages en temps réel...

Enfin, dernière bonne nouvelle, DKR débarquera le 24 novembre prochain chez tous les revendeurs japonais et américains et peut-être avant la fin de l'année, en France, précédant ainsi la sortie de Banjo & Kazooie, dont le lancement a été repoussé. On croise les doigts...

Éditeur : Rare/Nintendo
Sortie France : décembre

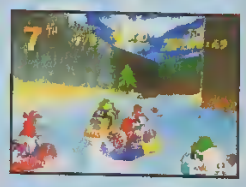
Ce petit village que l'on traverse n'est pas sans rappeler celui d'un certain peuple Schtroumpf.

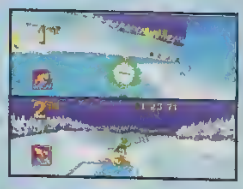
Non, vous ne rêvez pas, c'est bel et bien un looping que vous voyez à l'horizon !

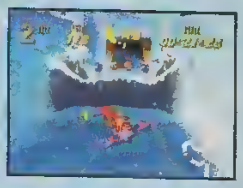


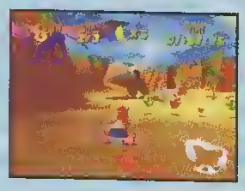
Les cadeaux multicolores de Mario Kart 64 ont été remplacés par des ballons... où se cachent, entre autres, des bananes.

Nintendo n'hésite pas à clamer que DKR est le plus beau jeu de sa 64 bits ; Rare ayant pour l'occasion développé un nouveau moteur d'animation 3D, baptisé RDA (Real-Time Dynamic Animation).



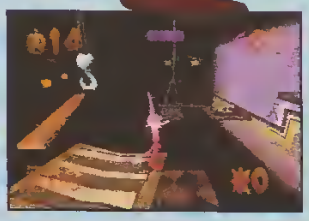


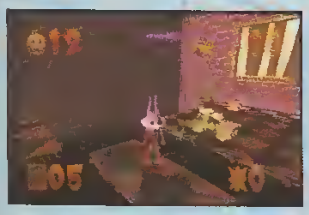




Folklorique JERSEY DEVIL

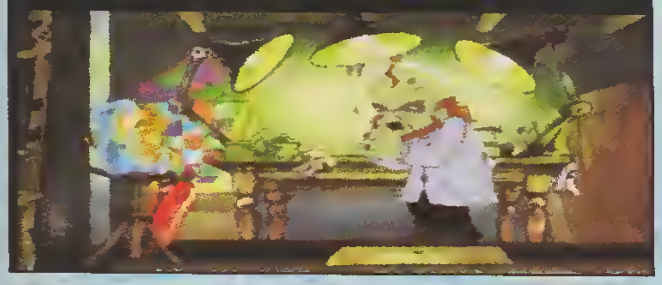
Adaptation plus ou moins libre d'une légende américaine, Jersey Devil sur PlayStation — et plus tard sur N64 — met en scène un personnage en collant mauve, à mi-chemin entre Batman et Sim. Votre mission, si vous l'acceptez, est de sauver une ville des agissements maléfiques du docteur Knarf et de son infâme compère Dennis Pumpkinhead. Mélangeant plateforme 3D en haute résolution et réflexion, Jersey Devil vous offre une liberté d'action a priori assez grande. L'animation du héros est très sympathique. Le jeu semble assez vaste et les possibilités d'action plutôt variées (Jersey peut pousser des objets et combiner des sauts). Seul défaut, que l'on espère provisoire, la trop grande difficulté du jeu. On est souvent obligé d'exécuter des sauts au millimètre près ! Mais attendons de pouvoir y jouer plus intensément pour nous faire un avis définitif.





Éditeur : Infogrames
Sortie France : décembre

Avant de commencer la partie, un dessin animé sympathique et traditionnel (sur CD), en guise d'intro.



GAGNEZ

DANCE attitude 16

le 1er CD-mag de la Dance !

1 CD 20 tubes
(Alliage, World Apart, ADM,...)
+ 1 magazine
+ en cadeau, 1 CD Techno !

10 CD-mags par semaine à gagner sur le 3615 Player One !

Pour participer au concours, tapez 36.15 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Polygram.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat dote de 40 Dance Attitude 16. Ce concours sera organisé sur le 36 15 Player One du 26/09/97 au 24/09/97

Surprenant... Future Strike

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Sortie France : été 98
Éditeur : Electronic Arts

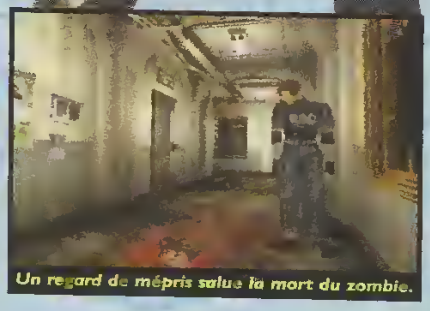
Gagnez une N64 par semaine !
36.15 PLAYER ONE
Tapez *TW

Remix et bis
RESIDENT EVIL DC & 2

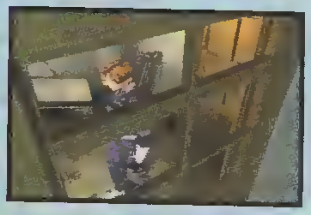
Après le succès rencontré par Resident Evil, Virgin a décidé de commercialiser une version « remix » de son hit et ce, quelques mois avant la sortie du second volet très attendu.

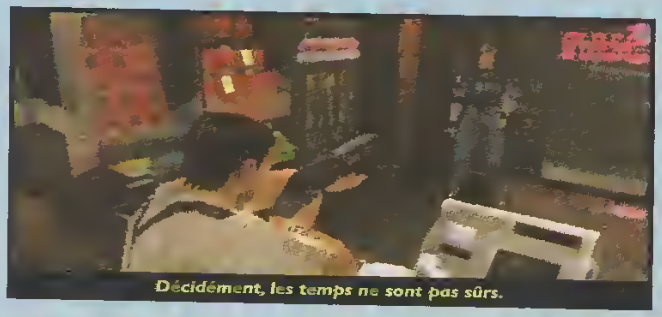
Resident Evil Director's Cut, sur PlayStation, est un CD proposant le jeu original, plus deux versions inédites. La première est une variante plus facile, dans laquelle les munitions sont une denrée moins rare. Plus intéressante, en revanche, est la seconde version qui propose un réagencement général des objets, quelques monstres supplémentaires, de nouveaux angles de vue et un relookage des personnages. L'histoire et les décors demeurent identiques mais le cheminement est radicalement différent. Bref, cette version remix est avant tout destinée au rare public qui n'a pas eu l'occasion de jouer au jeu original. Un petit détail risque cependant d'agacer les possesseurs de ce dernier : Resident Evil DC sera vendu également avec un second CD proposant une démo jouable de Resident Evil 2 (environ 5 %). Et cette démo ne sera pas distribuée séparément ! Dommage, car elle est vraiment alléchante et met l'eau à la bouche. Cette nouvelle aventure a pour cadre une ville entière envahie par des zombies et mutants en tout genre et, bien entendu, l'ambiance angoissante est toujours de mise. L'interface est identique ainsi que l'animation qui repose sur des personnages en 3D évoluant dans des décors en 2D, somptueux au demeurant. Bref, vivement la suite !

Toujours flippant ce genre d'apparition brutale.


Un regard de mépris salue la mort du zombie.

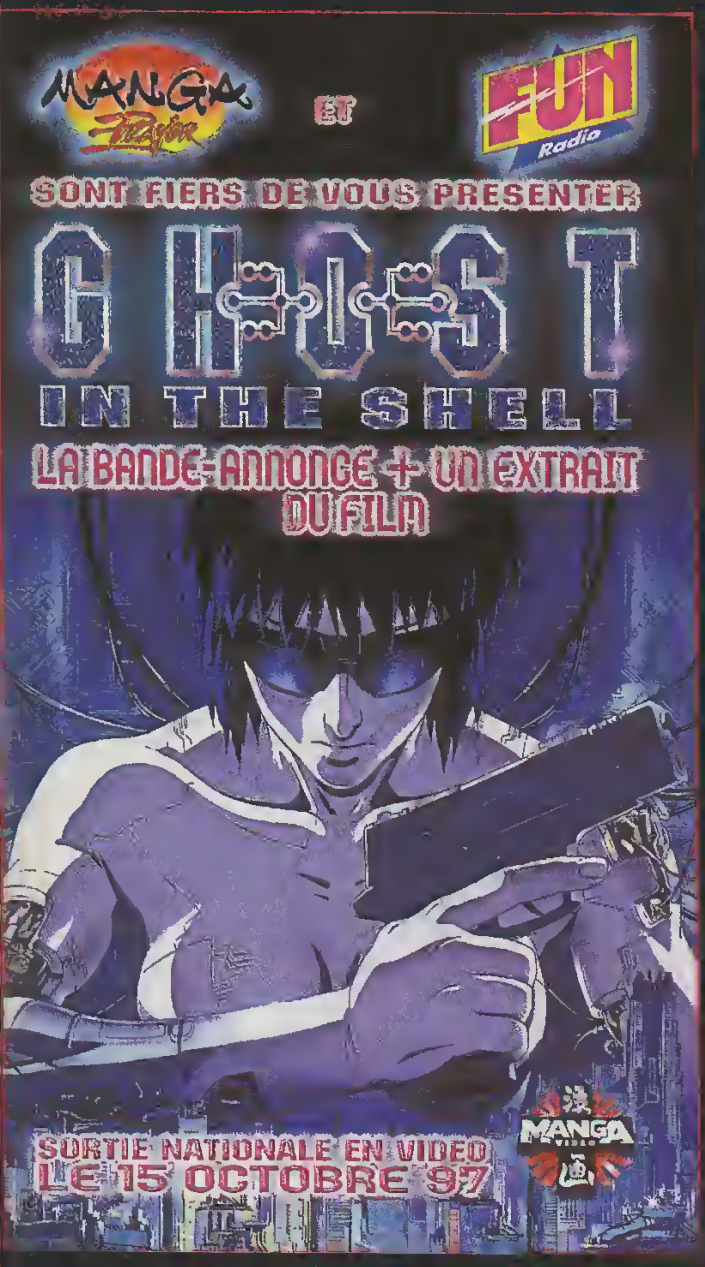
Éditeur : Virgin
Sortie France : novembre (DC), avril (Resident 2)




Décidément, les temps ne sont pas sûrs.

Exclusif

Ghost in the Shell en vidéo dans Manga Player !



Manga Vidéo, Manga Player et FUN Radio vous font découvrir en avant-première la bande annonce et des scènes extraites du film Ghost in the Shell.

Le mag + la K7 : 39 F

Un numéro exceptionnel à ne pas manquer. Chez tous les marchands de journaux.

Résultats du quiz Anaconda paru dans PO N° 77 :

[illegible] Anaconda [illegible] Anaconda [illegible] 3 [illegible] bracelets bracelets.
Jean-Michel Moserzeck de Courcelles, Rose Pellourou de [illegible], Marie Antoinette Favrou de la [illegible] de Mérien, Kawilles Lefèvre de [illegible], Patrick Roch de [illegible], [illegible] Gren de Paris, Sinouvah Somkhiv de [illegible], Laurent le [illegible] de Chartres, Frédéric Morin de Suresnes, Michel Frouillier de [illegible].

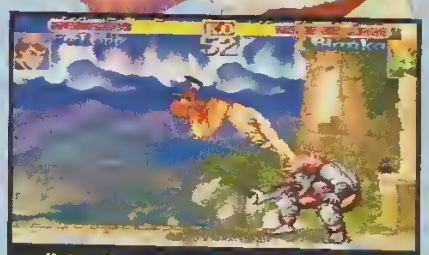
David [illegible] 20e [illegible] Versailles, [illegible] Jeanne du Guinet de Versailles, Claude Mothe de Saint-Ouen, Jacqueline Marques de Saint-Maur, Patrick Guion de Saint-[illegible], [illegible] Lemoine de Sceaux sur Sarthe, Sylvie [illegible] de Lorche, Pierre-Nicolas Campelle de [illegible] et Lisine de Gonchen, Laurent [illegible] Prouvost, Valérie [illegible] de Vannes, [illegible] de Morsan, Michel [illegible] de [illegible], Marc [illegible] de Chantepie, Luc Grosset de Saint-Yrieix sur Charente, Luc Meuil de Berre l'Etang, Philippe [illegible], Michel [illegible] de la Bresse [illegible], Guillaume Corvaisier de St Jean de Braye, Michel [illegible] de Montaigu, Mélanie, Anne Schmitt de Geneschieres.

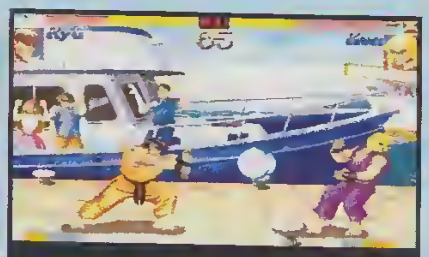
Les résultats complets sont sur le 3615 Player One (3615 : 2,23 F la minute).

Rixe made in Capcom
SF COLLECTION

Dans un souci de rentabilité maximale, Capcom remet une couche de Street avec une compilation rassemblant trois versions mythiques de son meilleur jeu de baston !

Capcom a pensé aux « vieux » joueurs qui en ont marre de la 3D faces pleines gouraudées-machin... C'est donc avec un titre fédérateur, son hit universel, qu'il tente de séduire les premiers aficionados des jeux de baston. Le premier CD de cette compil' contient Super Street Fighter 2 et SSF2 Turbo, qui ont fait la joie des « arcadeurs », puisque Cammy, Dee Jay, Fei Long et ThunderHawk avaient été ajoutés, ainsi qu'un système de jauge de « super » qui permettait de finir son adversaire sur fond flashy. C'est là aussi qu'est apparu Gohki, alias Akuma, le boss ultime de la série. Rien de nouveau, donc (si ce n'est l'arcade à domicile). Le deuxième CD propose, lui, Street Fighter Alpha 2 Prime, identique au SF Alpha 2 que vous connaissez déjà, avec une jouabilité améliorée et un « Shin Gohki mode » où vous affrontez le fameux boss. Ils sortiront sur PlayStation et sur Saturn. Moralité : les fans éternels de Street vont lâcher leur 3DO...


J'ai toujours pensé que Blanka était un personnage tiré par les cheveux.


Ryu contre Ken. Certains ne s'en lassent pas. Hadooken, Hadooken !

Éditeur : Capcom
Sortie France : novembre

Le comte est de retour
CASTLEVANIA

Yahooo ! Dracula X sort enfin en version officielle sur PlayStation ! Ce jeu de plate-forme et d'action aux mille secrets et aux dizaines d'armes va enfin être traduit, ce qui devrait réjouir les fans de Castlevania. Dans cet épisode, vous ne contrôlez pas un Belmont, mais le descendant direct de Dracula, Alcard le vampire. Parti en guerre contre votre monstre de père, vous écumez les salles de son château à sa recherche, et dévalisez les lieux. En clair, la quête du sang est ouverte ! Combattez les ennemis, ramassez de nouvelles armes, armures et boucliers, collectez de nouveaux pouvoirs qui vous faciliteront la tâche, et transformez-vous en chauve-souris, en loup ou en brume...

Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : novembre

D'innommables créatures vous attendent dans les recoins du château.

Certains pouvoirs sont presque impossibles à découvrir...

CLOCK TOWER

Human vous propose un jeu d'enquête sur PlayStation dans lequel vous incarnerez deux personnages en alternance. L'ambiance sinistre de Clocktower devrait lui permettre de s'attirer les faveurs des amateurs de sensations fortes. Et si l'animation 3D est un peu déroutante, l'intérêt semble être au rendez-vous.

Éditeur : Ascii
Sortie France : novembre

F1 POLE POSITION

NEW

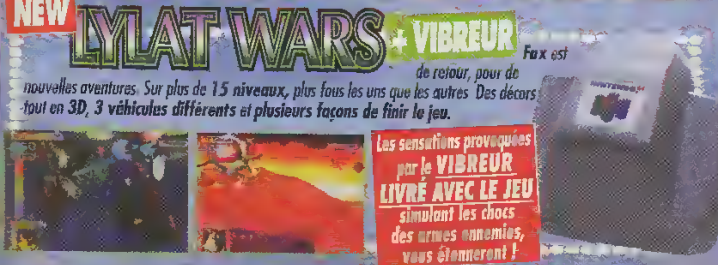
Dans ce jeu de Formula 1 vous aurez le choix entre de nombreuses voitures que vous pourrez les régler à votre guise, le choix entre de nombreux circuits... tout cela accompagné d'une bande son et de graphismes de qualité.

Etes-vous prêts à défier la gravité ? Dans ce jeu de course de moto futuriste, vous vous mesurerez à de redoutables adversaires, jusqu'à 4 sur le même écran. Choisissez parmi 8 motos avec chacune leurs propres caractéristiques, des armes différentes... sur 12 circuits aux décors à la hauteur de la puissance de la Nintendo 64.

BLAST CORPS

NEW

En l'an 2000, un camion fou transportant du gaz mortel pour l'humanité et si ce camion venait à exploser ? Votre mission est de l'empêcher de rentrer en collision avec quoi que ce soit. Pour cela vous disposez d'une quinzaine de véhicules, sur plus de 70 niveaux, pour dégager tout ce qui pourrait se trouver sur son chemin.



LYLAT WARS + VIBREUR

NEW

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.

Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

NOUVEAU SERVICE !

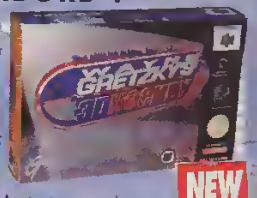
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

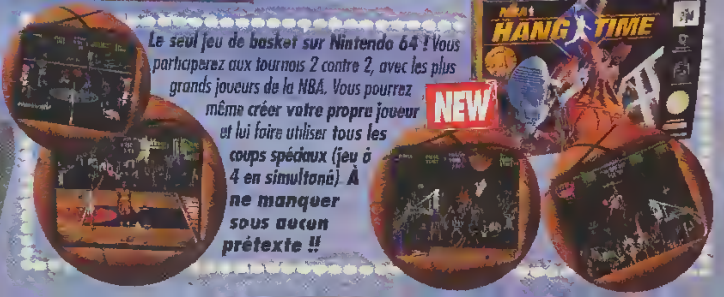
MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Avec ce jeu de Hockey, vous pourrez jouer soit en mode arcade, soit en mode simulation. En mode arcade jouez 3 contre 3, avec coups spéciaux... En mode simulation vous trouverez toutes les équipes, avec les joueurs et même ceux qui se sont cachés ! Jusqu'à 4 joueurs en même temps.



NEW



Le seul jeu de basket sur Nintendo 64 ! Vous participerez aux tournois 2 contre 2, avec les plus grands joueurs de la NBA. Vous pourrez même créer votre propre joueur et lui faire utiliser tous les coups spéciaux (jeu à 4 en simultané). À ne manquer sous aucun prétexte !!

NEW

8 nouveaux Micromania !

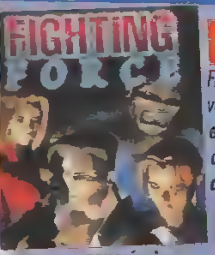
ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania !

La course de Off-Shore la plus rapide du monde ! Graphismes haute résolution, vitesse hallucinante, ralentissement nul, décors variés ! Tel est le cocktail explosif de Rapid Racer. Participez à des courses effrénées où la dextérité est primordiale. Et si toutefois les 6 circuits proposés ne vous suffisent pas, créez les vôtres jusqu'à 280000 !

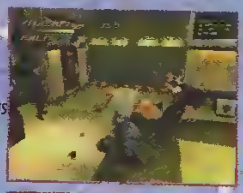
Le catalogue PlayStation N°6
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

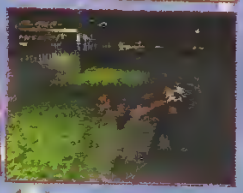
GRATUIT



NEW

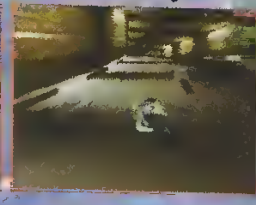
Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console ! Beat'm all entièrement en 3D temps réel, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'interactivité est poussée à son extrême. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !

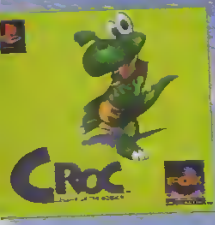




NEW

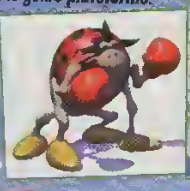
Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !

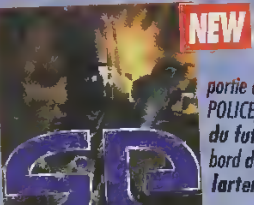




NEW

Entièrement compatible avec la manette analogique, CROC renouvelle le genre plateforme. Avec des dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel, il offre une possibilité de déplacement total. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyron. Leur sort est entre vos mains.





NEW

Vous faites partie de la G-POLICE, escadron du futur. À bord de votre larteresse volante parcourez 35 niveaux à la 3D éblouissante. Nombreuses scènes en PMV, musiques enivrantes et action non stop !

NEW

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !

NEW

Vous aimez MicroMachines ? Overboard vous comblera. Dans ce jeu d'action stratégie vous dirigez une flotte de galions dont le but est de détruire l'adversaire. Excellent seul, ce jeu prend toute sa dimension à plusieurs, particulièrement à 5 joueurs.

NEW

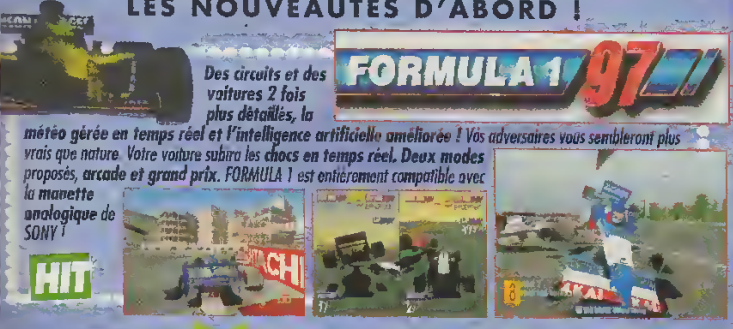
La suite de Air Combat : les graphismes ont été améliorés, toujours autant de missions et de choix d'avions. Complètement compatible avec le Joypad analogique de Sony.

LA PLAYSTATION +1 manette 990F

LE POWERPACK 299F
- 1 CARTE MÉMOIRE
- 1 MANETTE
- 1 SACOCHE

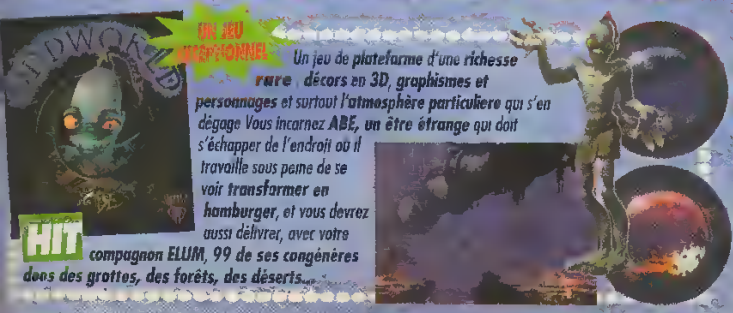
NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les chocs en temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la manette analogique de SONY !

HIT



Un jeu de plateforme d'une richesse rare, décors en 3D, graphismes et personnages et surtout l'atmosphère particulière qui s'en dégage. Vous incarnez ABE, un être étrange qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...

HIT

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 4 allée de Grand Optical - 75013 Paris

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel 94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
124, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Forum des Halles - Niveau -2
Mo/RER Les Halles - Entrée rue Berger
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 73

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Galerie des Marques
Mo/RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93 Aulnay-sous-bois - Tél. 01 49 65 35 37

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 93

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau bas
92400 Neuilly-Gennevilliers - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Tolbiac
Bus 185/285 Tél. C. Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau bas - Face G. Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-préfecture
Bus 117/181/182/308 - 94000 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Niveau haut
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau 1
06000 Nice - Tél. 04 93 82 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 02

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Niveau haut
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée TVM)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Mahalia
la pousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

DÉCIDÉMENT VOUS ÊTES VRAIMENT PRODUCTIFS ! JE N'AI MÊME PAS PU RÉPONDRE À CERTAINES LETTRES. MAIS QUE LEURS AUTEURS SE RASSURENT, ILS SERONT PRIORITAIRES LE MOIS PROCHAIN. EN PLUS, VOS FANZINES FONT PREUVE DE QUALITÉ, VOUS DEVENEZ DE VRAIS PROS. CONTINUEZ COMME CELA !

SOLEIL LEVANT

Reyda, le zombie qui a oublié le mot « sommeil », sort de sa torpeur le temps de quelques kanjis utiles aux tacticiens...

Hôi : Encerclement. Formule employée quand une unité est prise en sandwich par vos gars. C'est souvent la clef de la victoire. 包囲

Sakusen : Opération tactique, stratégie. Utilisé aussi dans les RPG lorsqu'on veut programmer le combat automatique de ses compagnons. 作戦

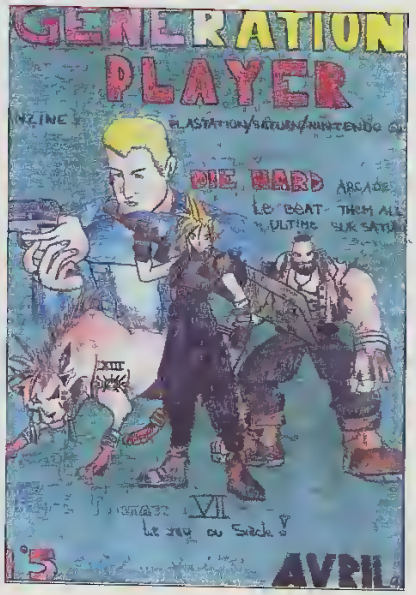
Butaï : Unité militaire. Ce mot est employé, quelle que soit la nature de l'unité, dans tous les wargames médiévaux ou futuristes. 部隊

Raïshu : Raid, assaut. C'est ainsi qu'on déclare les hostilités ou qu'on y met fin... 来襲

ENTRAIDE

Alexis se propose d'aider des personnes à créer un fanzine. Il possède une Nintendo 64 et un ordinateur muni d'un scanner. Si vous êtes intéressés, vous pouvez le contacter : Alexis Nivet, 3, rue Renoir, 37270 St-Martin-le-Beau.

AMIS DE GÉNÉRATION PLAYER,



Votre fanzine est plutôt réussi tant au niveau de la maquette que sur le plan des tests — bien que sur ce dernier point... Ne prenez pas mal ma remarque : avez-vous vraiment testé tous les jeux, ou, pour certains, vous êtes vous inspirés de tests déjà parus dans des magazines ? Autre point, et cela est valable pour beaucoup d'entre vous, il y a un sérieux effort à produire au niveau de l'orthographe. Bon courage.

BREBIS ET PSY

Je ne comprends pas bien votre problème. Si le maire a mal accueilli votre projet de fanzine, il faudrait peut-être, avant de baisser les bras, vous renseigner auprès de l'association qu'il vous a indiquée, on ne sait jamais. Pour ce qui est de la vente, il n'y a aucune loi vous interdisant de vendre votre fanzine ; le tout étant de vous arranger avec les commerçants. Par ailleurs, en ce qui concerne « l'impression », vous pouvez aller voir les magasins de photocopies et leur proposer un échange : de la pub dans votre canard contre une réduction par exemple. J'attends votre premier numéro.

PETITES ASTUCES

Vous êtes quelques-uns à avoir des problèmes au niveau de la ponctuation. Alors pour ce qui est des signes de ponctuation simple (le point et la virgule), vous les collez au mot précédent. Exemple : *Cette **simulation**, déjà sortie sur **Saturn**, débarque enfin sur **PSX**.*
En revanche, si vous ponctuez votre phrase d'un point d'exclamation, d'interrogation, d'un point virgule ou de deux petits points (signes de ponctuation double), vous devez laisser une espace entre le mot et la ponctuation. Exemple : ***« Vive les vacances ! »***.

SALUT TONY,

Bienvenue dans le monde des « fanzineux ». Pour un premier numéro, c'est bien parti : maquette claire, bonne répartition entre les photos et le texte, quelques infos intéressantes ; bref tout ce qu'il faut pour faire un bon fanzine. La seule petite chose que je te reprocherai, c'est que tu informes sans divertir. Cela est valable pour tous : n'hésitez pas à mettre un peu d'humour, de fantaisie dans vos textes pour personnifier vos fanzines. Sur ce bonne continuation !

LES COMIQUES DE MATIÈRE EN FUSION

Je dois vous avouer tout de suite que votre fanzine m'a bien fait marrer. Ça tombe bien puisque c'est le but ! Ça fourmille d'idées et ça vit, ce qui fait passer les imperfections au second plan. Évidem-

ment, vous devriez développer une maquette un peu plus structurée, donner un sens clair à vos BD (on est souvent perdu), mais surtout faire des photocopies un peu plus foncées car, comme vous écrivez souvent avec des petits caractères, certains mots sont illisibles. Et il est dommage d'en perdre quelques miettes. Si le succès que vous remportez est tel que vous vendez votre stock en une matinée, vous pourriez peut-être augmenter le prix jusqu'à 5 F, voire 10 F, pour accroître vos finances et ainsi améliorer la qualité. Surtout continuez à ne pas vous prendre au sérieux tout en restant compréhensibles par tous.

JEAN-FRANÇOIS,

Que de courage et de recherches pour consacrer un fanzine à l'Amiga ! Mais il faut reconnaître que tu t'en sors bien. Il y a plein de news, des test plutôt complets ; bref, tout ce qu'il faut pour faire un bon fanz'. Quant à la maquette, elle n'est pas mal foutue, et l'illustrateur se débrouille vraiment bien. Tu devrais peut-être lui laisser un peu plus de place pour s'exprimer puisqu'il a du talent... Si voulez vous procurer *Amimag*, ils font une offre spéciale pour les lecteurs de *Player One* : 20 F (frais d'envoi compris) pour deux numéros. Écrivez à Amimag, 13, rue de la Soierie, Bte 6 1190 Bruxelles (Belgique).

RADIO

Chris et Mickey présentent une émission de radio sur Radio Calvi Citadelle 91.7 (en Corse) dont le titre est « Console Média ». Diffusée tous les quinze jours, le mercredi à 10h30 et le samedi à 17h30, il y est question de tests, d'actus, de trucs et astuces... Alors si vous souhaitez leur proposer quelques bonnes infos, ou tout simplement en savoir plus sur ces jeunes qui se bougent pour faire partager leur passion, vous pouvez leur écrire : Radio Calvi Citadelle, à l'attention de Christophe Gonin, Villa a Capella, 20260 Calvi.

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

Vincent Kwiatkowski *pour son test de Legacy of Kain sur PlayStation, noté 97 % : « Âmes sensibles, protecteurs du Bien s'abstenir. Fini les petits princes qui sauvent de belles jeunes filles. Mélange de Zelda et de gore, ce jeu plaira à tous les amateurs de vampires qui boivent le sang à dix mètres de leur victime. Un jeu difficile, palpitant, gore à souhait et long, qui va vous passer l'envie d'aller aider Zelda. Cent heures de jeu en perspective ! »*

Hervé Stockman *pour son test de Destruction Derby, noté 95 % : « Sortez les pizzas et les bouteilles de Coca, la nuit va être longue... Non, ils ne repassent pas les Dix Commandements à la télé, mais c'est bien Destruction Derby qui arrive à toute berzingue. Tôle froissée et litres d'adrénaline à gogo ! Dans la lignée des Mario Kart, non pas pour le jeu mais pour le fun, ce jeu vous fera passer de très bons moments, et ce malgré le nombre restreint de circuits. »*

Ulrich Cotard *pour son test de V-Rally, noté 92 % : « V-Rally est un jeu incroyable dont le souci du réalisme en fait un hit incomparable ! Quand tu vois les tonneaux que fait ta caisse, qui rebondit sur les routes comme une balle de caoutchouc et qui fait des vols planés jusqu'à trente mètres de hauteur pour venir ensuite s'écraser horriblement sur le sol, tu te demandes comment ça se fait que ta voiture n'a pas une seule égratignure, et que toi, tu es toujours en vie pour continuer à piloter avec un sourire Ultrabrite. »*

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* .....

Renvoyez votre test à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

En résumé (e) (d)

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

les plus belles interviews de Mahalia

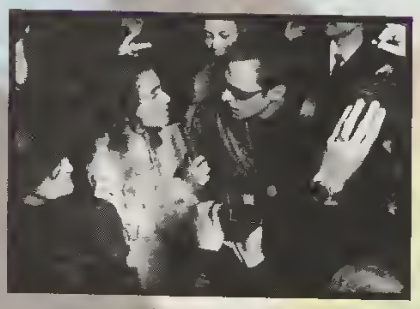
Mlle Agnès

Petit bout de bonne femme pétulante, Mlle Agnès charme le public dans « Nulle part ailleurs » et dans « Pas si vite », où elle forme un couple cocasse avec Jackie Berroyer. Entretien avec une sacrée bosseuse !

Est-ce que tu connais un peu les jeux vidéo ?
Pas du tout. J'ai eu une période Game Boy mais je ne suis pas tombée raide de ce truc. J'ai un peu essayé la PlayStation, ça m'a éclatée dix minutes. Ce n'est pas un truc qui me défoule, ça a plutôt tendance à m'énerver. Franchement, si j'ai du temps à tuer je préfère lire un bouquin. En revanche, je pourrais rester des heures sur des vieux jeux comme Pac-Man.

Quel autre métier t'aurait intéressée ?
Je n'avais pas prévu de faire de la télévision, mais quoi qu'il en soit je pense que cela aurait tourné autour de la communication et de l'artistique.

Quel est le bouquin que tu as lu cet été ?
J'ai lu *Le Dieu manchot*, c'est un livre d'un écrivain portugais qui s'appelle José Saramago. Ça se situe entre l'historique et le conte, et c'était vraiment passionnant.



Tu as l'image d'une jeune femme pétillante qui a toujours la pêche. Quel est ton secret ?
J'ai de l'énergie, et le fait de me sentir vivante tous les jours ça me donne la patate. J'ai des coups de blues et des coups de pompe comme tout le monde, mais ma nature est plutôt souriante et spontanée, donc je suis rarement déprimée. En plus, je fais un métier sympa, je gagne bien ma vie, donc je n'ai pas non plus à me plaindre.

Tu t'occupais de la rubrique mode dans « La Grande Famille », quel est le « plus » vestimentaire qui te fait craquer chez un homme ?
Que je sente déjà qu'il est bien dans ses baskets, en le voyant arriver de loin déjà. Un vêtement ça se vit, donc s'il le vit bien c'est déjà ça de pris. Si je peux éviter un homme qui porte un costard avec des chaussettes blanches, ça m'arrangerait. J'aime bien aussi les mecs en pull, soit avec un col roulé ou un col en V. Aujourd'hui les mecs ont un évantail de fringues un peu plus large que leur jean/tee-shirt, donc ils peuvent être un peu plus coquets.

Si on te confiait une émission, qu'est ce qui te plairait d'aborder ?
J'essaierais de mettre la lumière sur des gens qui font des trucs vachement bien, que ce soit dans la création, musique, peinture, sculpture, même la cuisine, en tentant d'intéresser les gens de ma génération comme les petites grands-mères.

Qu'as-tu fait de tes vacances ?
Je suis partie avec des potes et on s'est fait la côte Ouest des États-Unis en voiture, genre « road movie ».

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Boulard
PRÉNOM : Agnès
NÉE LE : 5 nov. 1968
SITUATION DE FAMILLE :
A un amoureux
PARCOURS : Rate son bac. Par le biais d'un stage rentre à *7 à Paris* pendant trois ans. Remplace Alexandra Kazan à la météo sur Canal +. S'occupe de la rubrique mode, anime « Pas si vite », « Le journal de la nuit » à Cannes, fait quelques reportages pour « Le vrai journal », remplace Isabelle Giordano pour « Le journal du cinéma ».

les plus belles interviews de Mahalia

KAD ET OLIVIER

Kad et Olivier se sont fait connaître dans l'émission de Delarue, « Déjà dimanche », où ils portaient un regard novateur sur l'actualité. Depuis la rentrée, ils sont tous les soirs, toujours avec JLD, dans « C'est l'heure ». Ces deux comiques ne sont pas prêts à lâcher le petit écran !

Est-ce que vous jouez aux jeux vidéo ?
Kad : Oui, on a une PlayStation chacun. Je joue à Formula One et Porsche Challenge. Il y aussi le truc de snowboard, Cool Boarders, c'est top !
Olivier : Moi je joue aussi à Formula One. D'ailleurs c'est le mien, et il va falloir qu'il me le rende. J'ai aussi des simulations de vol comme Air combat, Raging Skies, Thunderhawk, Command & Conquer, NBA Jam. Je préfère les simulations et les jeux de bagnoles comme Destruction Derby, et puis, bien sûr, Ridge Racer.
Kad : Moi j'apprécie les jeux où il faut réfléchir. J'aimerais qu'ils mettent des trucs d'encyclopédie sur PlayStation.

Vous jouez souvent ?
Olivier : Non, plutôt de temps en temps. Surtout que ça prend la tête et empêche un peu la communication avec les autres membres de la famille. Je joue donc quand il n'y a personne, pour me vider la tête après avoir bien bossé.

Quel genre de joueur êtes-vous ?
Olivier : Je suis du genre énervé et pas très patient. Je me fais aider en appelant les services téléphoniques qui donnent des astuces.
Kad : Moi je suis stoïque, très concentré, très sûr de moi, imperturbable.

Vous vous trouvez drôles ?
Olivier : C'est plutôt les gens qui nous disent si c'était bien ou pas. Nous, on n'a pas trop le temps de décortiquer. Une fois qu'on a créé un sketch, on passe au suivant. Mais on devrait le faire, et à mon avis on aurait des surprises. On pense être drôles parce que lorsqu'on écrit on se marre.

Quel est votre meilleur souvenir ?
Kad : Quand on a réussi à faire rire aux larmes Arditi et Dupontel, c'est assez valorisant.
Olivier : Ou le sketch que l'on a fait pour Woody Allen ou Depardieu.
Kad : C'est après surtout qu'on se rend compte qu'on a joué et fait rire des grosses pointures.

Vous avez des projets ?
Olivier : On en a plein. La télévision c'est un bon tremplin, ça te donne un début de notoriété qui te permet de développer d'autres projets. En plus c'est une bonne école.

Quel est votre film-culte ?
Kad : Docteur Jerry et Mister Love avec Jerry Lewis, ou *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?* C'est le genre de films que je peux regarder plusieurs fois. Il y en a plein.
Olivier : C'est arrivé près de chez vous ; je le regarde avec plaisir à chaque fois

Vous qui travaillez avec Delarue, trouvez-vous que c'est un comique ?
Olivier : C'est un mec qui a un humour plutôt pointu, mais c'est pas ce qu'on appelle un comique.
Kad : Dans l'ensemble, on a de la chance d'être tombé sur lui, on aurait pu tomber sur Colloro.

Vous avez quelque chose à ajouter ?
Kad : Moi, je suis contre la guerre et les raz de marée. Je vais essayé de monter une sorte d'association contre les tremblements de terre et les raz de marée. J'attends d'être un peu plus connu...

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOMS : MERAD et BAROUX
PRÉNOMS : Kad et Olivier
NÉS LE : 24 mars 1964 et 5 janvier 1964
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire ; et marié, 1 enfant
PARCOURS :
Kad : ENA, École pyrotechnique de Garches, Centrale et un BEP de commerce ! A fait de la musique, du théâtre et de la radio à OUI FM pendant 6 ans
Olivier : A travaillé dans plusieurs radios comme RVS et OUI FM.
Entrent tous les deux à France 2 dans « Déjà Dimanche » en 1996.

les plus belles interviews de Mahalia

l'arcade dépasse les bornes

Vous savez quoi ? Chris est parti, envolé, disparu ! C'est donc nous, Wonder et Reyda, qui reprenons le flambeau de la rubrique Arcade. Laquelle est bien chargée ce mois-ci, jugez plutôt : Lost World, Top Skater et G-Darius. Sans oublier, comme d'habitude, les dernières nouveautés Made In Japan.

LOST WORLD : JURASSIC PARK 2

SEGA

98%

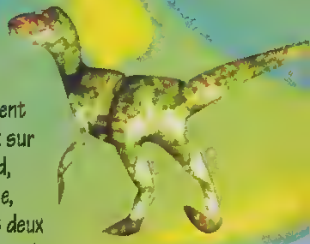
Sega a trouvé un bon filon depuis les sorties de Virtua Cop, Star Wars, Virtua Cop 2, Gun Blade NY et House Of The Dead : les jeux de tir ! Le problème, c'est que Namco a, entre-temps, gagné le marché avec son Time Crisis et sa fameuse pédale. Il fallait donc réagir, avec, d'une part, un jeu d'une jouabilité et d'un intérêt exemplaire et, d'autre part, avec la fameuse carte Model 3 (Virtua Fighter 3, Scud Race et Virtua Striker 2). Le fruit de ces recherches est Lost World : Jurassic Park 2, l'adaptation du fameux film de Spielberg qui sort actuellement sur nos écrans (voir les Zoom de ce numéro).

Y A-T-IL UN T-REX DANS LA BORNE ?

En approchant de la borne, on s'aperçoit très vite que Lost World a quelque chose de particulier. En fait, c'est une cabine dans laquelle on peut entrer par les deux côtés, lesquels sont fermés par un épais rideau noir. De même, les vitres à l'arrière sont teintées et ne permettent pas de voir à l'intérieur de la cabine. Le mystère s'épaissit un peu plus quand on s'aperçoit que ladite cabine est, de temps à autre, sujette à de légers tremblements. À l'intérieur, une banquette, deux flingues, et l'écran. Une fois les crédits obtenus et les rideaux tirés, le noir s'installe et le film (euh, le jeu), commence. Dès cet instant, l'action est non-stop, avec, certes, quelques scènes cinématiques, mais surtout, ses rebondissements (le carambolage de la Jeep avec le Stégosaure), son suspense (stressant le crocodile géant qui reste les trois quarts du temps invisible sous l'eau pour apparaître au moment où on s'y attend le moins), ses scènes d'amour torrides (alors, tu le lattes ce *»à°ß*æêt de T-Rex, il est en train de m'bouffer !), et son happy end (pas pour les p'tites frappes). Petite nouveauté, il est possible pour les joueurs de s'entraider. Ainsi, lorsque l'un d'eux est attrapé par un boss, il faut que celui-ci appuie à répétition sur le bouton Start pour s'agiter. Pendant ce temps, des cibles apparaissent sur la tête du monstre, cibles qui doivent être alignées durant un certain laps de temps par l'autre joueur. En cas de réussite, le joueur happé en est quitte pour une grosse frayeur et ne perd pas de vie. Il ne lui reste plus qu'à payer un pot à son pote !

UNE DÉBAUCHE DE TECHNOLOGIE

Ce qui frappe le plus dans Lost World, c'est la qualité de ses graphismes. C'est simple, en ce qui concerne les boss, tous des dinosaures, ils sont mieux réalisés que dans Jurassic Park, le film ! La carte Model 3 de Sega n'a jamais été aussi bien utilisée (sauf peut-être avec Scud Race). Le bond technologique effectué par ce jeu renvoie toutes les autres bornes du genre aux oubliettes. En plus de cela, le son n'a pas été négligé. Pas moins de huit enceintes entourent les joueurs : deux sur le tableau de bord, deux sous le siège, deux à l'arrière et deux sous les pieds. Ce qui explique les légers tremblements de la borne, surtout lorsqu'un T.Rex pointe son museau. En fait, tout a été fait pour immerger complètement les joueurs afin de reproduire en miniature l'ambiance du film. Et c'est réussi !



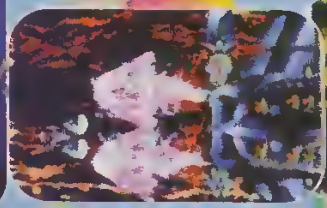
Points forts

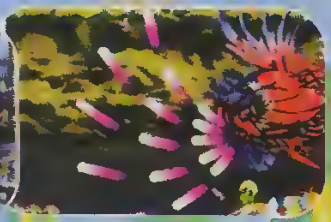
Le fait de s'entraider
La cabine genre cinéma
Des boss hallucinants

G-DARIUS
TAITO

98%

Taito n'a pas oublié sa série culte de Darius, puisqu'il nous sort une nouvelle mouture. Cette fois, G-Darius représente la génération 3D de la série. Pour cela, les concepteurs du jeu ont décidé de garder une jouabilité 2D (comme pour Rayatorm) et utiliaé deux processeurs Voodoo (de la société 3DFx), lesquels apportent une qualité graphique digne du Model 3 de Sega. Ainsi, lors du niveau préhistorique, des dragons virevoltent autour du vaisseau. Ce ne sont pas des ennemis ; ils sont là uniquement pour faire beau ! Quant au jeu, il est dans la lignée des précédents avec de nouvelles innovations. Comme d'hab', les niveaux se démultiplient après avoir vaincu chaque boss. Mais il est aussi possible de choisir sa route pendant le niveau : une ligne apparaît au milieu de l'écran peu avant le boss, et le fait d'être au-dessus, ou en dessous, influe sur la suite et sur le boss à affronter. Le système de capture de Darius Battle Gaiden a aussi été amélioré, avec des points de capture, symbolisés par des boules violettes. Il faut les envoyer sur un ennemi pour le capturer ; celui-ci devient alors une option (module qui tire à côté du vaisseau, bouclier, etc). Il est possible de capturer les « mi-boss » après avoir détruit leur bouclier protecteur. Ce qui permet d'effectuer des coups spéciaux avec la manette et même, en réappuyant sur capture, de contrer un blast d'un boss et de lui renvoyer dessus. Au final, G-Darius prouve une nouvelle fois qu'il est encore possible d'innover en matière de shoot'em up.



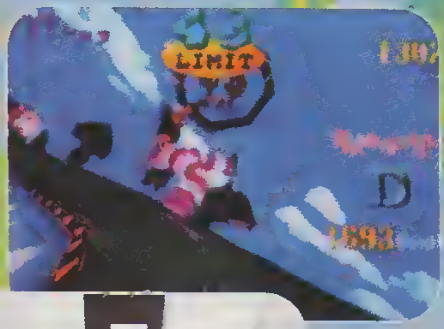


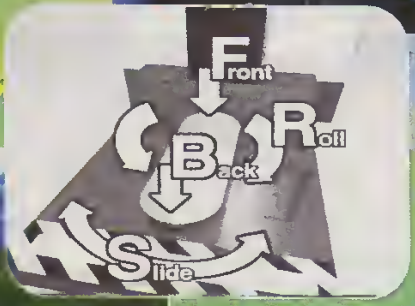
Points forts :
Le système de capture
La qualité des graphismes
La démultiplication des niveaux
C'est Darius !

Top Skater
Sega

90%

À peine installé sur le drôle d'engin qui a le bon goût de ressembler à une vraie planche de skate, on est dans le mood ! Après avoir choisi son circuit (débutant ou expert) et son personnage — ce qui influe sur les acrobaties possibles —, on est catapulté sur un gigantesque terrain. Là, on doit foncer tout en s'éclatant à réaliser les plus belles figures, et en collectant des « bonus de temps » afin de finir la course. Le but du jeu n'est donc pas d'aller plus vite que d'autres concurrents puisqu'on est tout seul, mais de prendre du plaisir au maniement du skate virtuel, en faisant pivoter son corps et bondir la planche au rythme des délires musicaux de Pennywise — le groupe qui a réalisé la superbe bande-son. Après un peu d'entraînement, on apprend à se servir de la planche, sachant que les impulsions que vous lui donnez sont amplifiées à l'écran. Il est donc facile de réaliser des 360°, des « tail-grab-to-fakie » et que sais-je encore... Étant plutôt roller que skate-board, je ne puis dire si les sensations sont fidèles à la réalité, mais sachez que ce jeu est amusant, et qu'on est agréablement surpris par les figures réalisables. Un jeu résolument fun, donc, et une jouabilité ouverte à tous. Encore une borne Sega qui marquera les esprits !





Points forts
Réalisation parfaite
Sensation de liberté
Facile à joner

Kof '97: LE cheat !

Ce mois-ci, trois manips pour le jeu de baston du moment :
*Iori baveux : lors du choix des persos, gardez Start enfoncé et faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite + AC. Vous avez trois chances pour faire apparaître l'excité.
*Léona cinglée : Start enfoncé, puis Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas + BD.
Iori et Léona sont deux fois plus rapides, leurs coups font plus de dégâts, mais ils sont plus vulnérables.
*L'ancien Kyo : gardez Start enfoncé et choisissez Kyo. Il possède ses vieux coups du 94, la boule de feu « Yamibarai » et le triple coup de pied « roue du dragon ».

Nouvelles du Japon

Ouvrons ce chapitre sur une nouvelle qui a son importance : Square va se lancer dans la réalisation de jeux d'arcade. Leur premier soft au titre étrange, Ehrgeiz, sera un jeu de baston où l'on pourra évoluer dans un univers 3D. Pas étonnant de la part des concepteurs de Tobal 2 — pour la petite histoire, on peut vous révéler que Tobal 2 a été, à l'origine, développé pour sortir en salle d'arcade avant la PlayStation, mais à cause de divers problèmes, Square a dû y renoncer. Cette fois-ci, ils sont bien préparés, alors souhaitons leur le succès qu'ils méritent...

SNK, de son côté, à peine a-t-il sorti sa première borne Néo 64 Round Trip RV (un bon jeu de caisses), qu'il rassure les fans de la vieille Néo Géo : une nouvelle saga de samouraïs va voir le jour sur l'ancêtre, Gekka No Kenshi. Ce jeu de combats peuplé de samouraïs cruels et solitaires sera infiniment plus dramatique et « réaliste » que Samouraï Shodown, selon ses auteurs.

Parlons shoot'em up. En attendant Raiden Fighters 2, les fans de shoot, dont nous faisons partie, pourront se faire les dents avec Strikers 1945 II, qui semble être un petit bijou de nervosité. De la part de Psikyo (l'équipe de Sol Divide), on peut s'attendre au meilleur. Les Nippons, bien plus gâtés que nous dans ce domaine, s'éclatent déjà sur Do Donpachi, le shoot'em up le plus bourrin de tous les temps. Y ayant joué au Japon, je peux dire que c'est un excellent titre qui réclame de très bon yeux pour slalomer entre les tirs. On peut toujours aligner des tonnes d'ennemis qu'on cartonne par escadrons entiers afin de réaliser des combos qui font grimper le score.

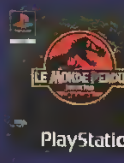
À présent, ce que vous attendez (presque tous), c'est l'arrivée d'un nouveau Street. Nommé Street Fighter 2nd Impact, il apporte deux nouveaux personnages, de gros calibres : Uriel l'ange rebelle, et Hugo, échappé de Final Fight. Yun et Yan sont maintenant deux personnages distincts. Par ailleurs, on peut utiliser sa jauge d'une nouvelle façon : booster un coup spécial comme dans Dark Stalkers. Pour l'instant pas de date de sortie, mais vous pouvez être sûr qu'on vous en reparlera.

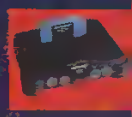
Une rubrique réalisée par Wonder et Reyda.

MAXXI-GAMES

COURS MARIE 50100 CHERBOURG TEL : 02 33 01 76 29	181 RUE DE CRIMEE 75019 PARIS TEL : 01 40 34 86 86 FERMÉ LE LUNDI	34 RUE DE MALTE 75011 PARIS TEL : 01 48 05 88 68	19 AV FONTAINEBLEAU 94270 KREMLIN BICETRE TEL : 01 49 58 89 89 OUVERT 7J / 7J	6 RUE D'ARRAS 75005 PARIS TEL : 01 44 07 03 77	113 Av. Galliéni 93170 BAGNOLET TEL : 01 48 97 11 97 FERMÉ LE MARDI	30 RUE DU GENERAL DE GAULLE 77000 MELUN TEL : 01 64 52 85 85

NOUVEA





PRIX NEUFS PSX

Playstation	990 F	Power Pack	1290 F
Oddworld	329 F	Rage Racer	299 F
Rayatorm	299 F	V Rally	329 F
NHL 98	329 F	Nuclear Strike	329 F
Parappa the Rappers	329 F	Power F1	329 F
Kevious 3D	329 F	Formula One 97	329 F
Is No Good	329 F	Raytracer	299 F
F.F. Real Bout	299 F	Jurassic Park 2	329 F

JEUX IMPORT PSX

Street fighter 2	499 F	Tobal N°2	499 F
DBZ GT	499 F	Saga Frontier	549 F
Armoned Core	449 F	Final F 7	269 F
Zero divide 2	319 F	Fighter Impact	319 F
Samouraï RPG	369 F		

JEUX NEUFS SATURN

Dragon Force	299 F
Jurassic Park 2	329 F
Duke Nukem 3D	329 F
Formula Kart	329 F
Resident Evil	329 F
Sonic Jam	299 F
Madden 98	329 F
FWar Craft 2	329 F

JEUX N64 IMPORT + OKAZ

MK Trilogy	369 F
Killer Instinct	369 F
ISS Pro 64	369 F
Fifa 64	269 F
Mario 64	319 F
Wave Race	319 F
Mario Kart 64	319 F
Pilot Wings 64	319 F
Turok	369 F
Starwars	369 F

JEUX SATURN OKAZ

Myst	169 F
Olimpic Soccer	169 F
Ray Man	169 F
Street Fighter 2	269 F
Tomb Raider	249 F
V Fighter 2	219 F
Manx TT	269 F
Fighter Megamix	269 F
Die Hard Arcade	269 F
Die Hard Trilogy	269 F

PRIX OKAZ PSX

Over Blood	249 F
Tomb Raider	219 F
Exhumed	299 F
Soviet Strike	219 F
Dark Force	279 F
Team Assault 2	249 F
Need For Speed 2	219 F
Bloodlines	299 F
Colony Wars	219 F
Porsche Challenge	219 F
NHL 97	219 F
Destruction Derby 2	199 F
X2	219 F
Legacy of Kain	219 F
In the 2 inc 2	219 F
Tunnel B1	179 F
FIFA 97	219 F
Die Hard Trilogy	219 F
Actua Soccer 97	249 F
Tekken 2	219 F
ISS Pro	249 F
MK Trilogy	219 F
Dark Stalkers	199 F
Running World	179 F
Destiny	219 F
Ridge Racer Revolution	179 F
Formula One	159 F
Total NBA 97	219 F
Soul Blade	219 F
Resident Evil	219 F
Street Fighter	199 F
Star Gladiator	159 F
Chocobo's Dungeon 1	159 F
Tobal N°1	169 F
NBA Extreme	169 F
Super Star Soccer	119 F
Impact Racing	119 F
Adidas Power Soccer	149 F
Fade to Black	119 F
Need For Speed	169 F
Tekken	119 F
Alone in the Dark	119 F
Grand Prix	159 F
Soul Blade 2	159 F
Time Commando	159 F

JEUX N64 EURO + OKAZ

NBA [illegible]	[illegible] F
Mario Kart	399 F
Mario 64	399 F
Killer Instinct	[illegible] F
Star Wars	[illegible] F
Pilot Wings	399 F
ISS 64	399 F
Wave Race	399 F
[illegible]	[illegible] F
Hexen 64	399 F
Wayne Gretzky	Tel
NFL Hot Shots	Tel
Formula One	Tel
Lylat Wars	Tel
Jikkyo + Controller	249 F
Mario 64	199 F
Memory Card	119 F
Mario + Memory Card	199 F
Memory Card [illegible]	99 F

JEUX SATURN OKAZ

Alone Trilogy	249 F
Blackfire	219 F
Golden Axe	199 F
Guardian Heroes	199 F
Wipeout	199 F
Pilotwings	249 F
Sky Target	219 F
Hexen	219 F
Nights	219 F
Area 51	219 F
Wipeout	249 F
Sonic Third 3	219 F
Virtua Cop 2	249 F
Command and Conquer	219 F
Loaded	199 F
Worldwide Soccer 2	199 F
Doom	219 F
X2	219 F
Fighting Vipers	199 F
Nights Extreme	199 F
Need For Speed	219 F
Sega Rally	199 F
WWF Smackdown 2	219 F
[illegible]	199 F
Worldwide Soccer	199 F
Mortal Kombat 3	199 F

Maxxi Games vous proposent tou ses jeux neufs Playstation, Saturn à 299 Frs Maxxi
(uniquement au 6, Rue D'Arras 75005 Paris)

Bon d'achat de 30 Frs pour 300 Frs de jeux d'Okaz
(valable au Maxxi Games Melun et Bagnol sur présentation du magazine)

Vous voulez ouvrir votre magasin : Maxxi Games recherche des partenaire
Vos avantages :
Important Stock d'Okaz
Prix Grossiste très avantageux
Important budget publicitaire
Contactez Mr Frontela au :
01 48 05 88 68 de 10H à 19H30

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom,Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

Telephone : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	35F
TOTAL :	

REGLEMENT :
☐ **Chèque bancaire Pastal**
☐ **Mondat**

Goldeneye 007

Nintendo 64

Attention les yeux, Goldeneye — le Doom-like inspiré du film du même nom — est une merveille ! Comparé à vingt mètres, il vous plonge corps et âme au cœur des grandes scènes d'action du long métrage. Et le résultat est tout bonnement époustouflant. Explications.

Une fusillade au détour d'un couloir. Les impacts de balles marquent votre passage.

Visez la tête pour une mort subite. Au silencieux, c'est propre et sans bavure !

Pas de monstres...

Goldeneye pousse le réalisme à un degré encore rarement atteint dans un jeu vidéo. L'animation des ennemis est vraiment impressionnante. Vous tirez sur l'épaule du soldat qui, en conséquence, se met à crier. Visez le casque, et il vole, révélant le crâne de l'adversaire. De même, le joueur, on n'avait jamais vu ça ! Le même traitement est appliqué pour les décors. Non content de présenter un environnement graphique impressionnant, Goldeneye propose également des missions variées et intéressantes (retrouver des documents, prendre des photos, sauver des otages, exploser des citernes de gaz...), le tout servi par une jouabilité parfaite (la possibilité de configurer le paddle y étant pour beaucoup).

Dernier détail, le « kit vibration » fait vibrer le paddle lorsque vous tirez au pistolet ou à la mitrailleuse, ajoutant encore une pointe de réalisme à l'action.

Touché par vos arguments, ce soldat rend l'âme. Encore un détail de fini, la chemise est maculée de sang à l'endroit de l'impact.

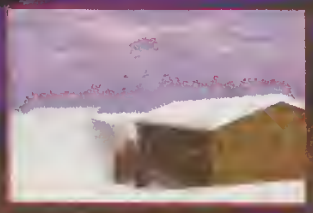
Pendant les otages à libérer, ne ratez pas votre coup. Le mélange des scènes délicates avec d'autres plus bourrines fonctionnent à merveille !

Les avis unanimes !

Chon : « Moi qui ne suis pas particulièrement fan de Doom-like, j'avoue que j'ai fondu devant Goldeneye. Le réalisme et l'ambiance dans laquelle vous êtes plongé y sont pour beaucoup. Une réussite totale. »
Bubu : « On ne verra jamais ça sur 32 bits... »
Didou : « Le meilleur jeu de la Nintendo 64 ! »

Séquence « Zoom »

Postez vous tel un sniper, dégommez les barils, et boum, le zouli feu d'artifice ! Sachez que certaines armes vous permettent de viser de très loin. Excellent, tout simplement excellent.



Séquence « Intérieur »

Remarquez le soucis du détail dans la conception des salles. Le plus fort, c'est que l'on peut tout dégommer, absolument tout ! Ce jeu me rend fou.

Séquence « Frisson »

Le rendez-vous avec 007 est prévu une seconde fois après la discussion. L'alarme retentit, la pièce se remplit bientôt, et 007 est pris en otage. Vous avez le choix entre tout faire sauter, ou sauter de sauver votre collègue...

Faites fuir les scientifiques et surtout évitez de tirer dans le tas. Pas toujours évident car ils se trouvent souvent au milieu des coups de feu.

Votre mort vous est montrée sous plusieurs angles différents. Vous verrez votre ou vos assassins.

Sur le bateau, n'oubliez pas de poser un mouchard sur l'hélicoptère afin de retrouver sa trace... plus tard.

Goldeneye 007

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	NINTENDO/RARE
textes	ANGLAIS
genre	DOOM-LIKE

Magnifique, varié.
Le kit vibration.
Des détails de folie.
Bruitages réalistes.
Mieux que le film.

On ne peut jouer les missions que seul... mais bon, je chipote !

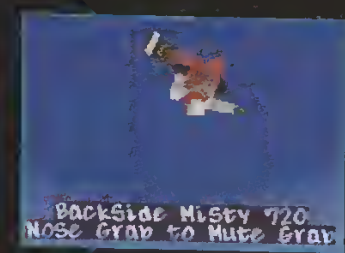
Un couloir bien encombré. Allez hop, tout le monde dégage de là !

La place me manque pour vous parler en détails du jeu, il y aurait tellement à dire : le nombre d'armes incroyable à votre disposition, la variété des décors proposés, le jeu à plusieurs. Promis, on vous reparlera en long et en large de cette bombe, lors du test.

Leflou, qui ne est diiingue !

Dans la jungle, cachez-vous derrière les arbres. Un niveau particulièrement classe.

Arrivé sans tambour ni trompette, Cool Boarders est très rapidement devenu un succès planétaire à la grande surprise de Sony ! Tout frais sorti des studios de UEP System, le second volet semble promis au même destin.
Après une intro alliant vidéo et images de jeu du plus bel effet, on arrive sur un menu quasiment illisible. Certes le lettrage façon taye est dans l'esprit surf, mais ce menu manque singulièrement de clarté. Il a tout de l'avantage non négligeable d'être en anglais. Bon, faisons fi de ces considérations esthétiques et pratiques, et voyons plutôt ce que Cool Boarders 2 a dans le ventre. Une première descente suffit à remarquer que le contrôle des planches et les sensations demeurent inchangées. En revanche, les sauts sont désormais plus réalistes, au point que l'on peut s'imaginer satisfait de réussir un simple saut combiné à un 360°. Toutefois, ces acrobaties sont maintenant agrémentées de choppes de planche trois fois plus nombreuses, pouvant être enchaînées lors d'un même saut. De ce fait, les sauts sont vraiment variés et répondent tous à un nom, du genre « Backside Misty 720 Stale Fish to Indy Nosebone Grab ». Dans la première version, il n'y avait qu'un seul et unique mode de jeu alors



Cool Boarders 2 est doté de multiples innovations. Parmi elles, le mode Championnat où vous êtes face à sept concurrents.

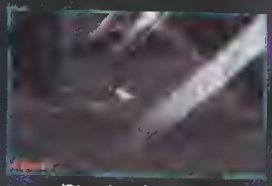
PlayStation

Cool Boarders 2, Killing Session

Le domaine skiable

Le domaine skiable s'est considérablement agrandi. On dénombre à ce jour dix pistes à la difficulté variable. Les premières sont équivalentes à des pistes vertes tandis que les plus difficiles avoisinent le noir foncé. On trouve également une piste Half Pipe dédiée exclusivement aux figures et une piste d'entraînement. Enfin, trois tremplins complètent ce paradis du snowboarder.

Bear in the Forest


Dive in the Cave

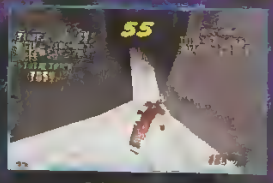
Freezing Point

Pipeline Canyon

Railroad Tripe

Snow Ruine

Sunset Downhill



Take it Easy

White Resort

Winding River

Les nouvelles choppes

Il y a désormais une douzaine de choppes de planche (contre quatre dans le premier volet) dont les manips sont présentées durant les inévitables «loading please wait». Il semblerait qu'il existe d'autres choppes à découvrir soi-même.

StaleFish

Lienair

Melancolie

Nosegrab

StaleFish

Stiffie

Tailgrab

vitesse et figures pour obtenir un score combiné. Dans ce second volet, on le retrouve, mais sur par moins de dix pistes contre cinq auparavant. À celui-là, viennent s'ajouter le mode Deux joueurs grâce au split de l'écran, et un Championnat vous opposant à sept concurrents. En ce qui concerne ce dernier, les développeurs ont trouvé une idée originale pour déterminer les positions au départ de chaque course. Sur l'un des trois tremplins, vous effectuez un saut dont la qualité technique déterminera votre place.

Mais l'innovation la plus marquante reste indiscutablement la piste Half Pipe sur laquelle vous pourrez vous adonner aux joies des figures. Quel que soit le mode de jeu, des musiques résolument trash rythment vos évolutions. Bref, Cool Boarders 2 est l'un des rares jeux dont la version japonaise est accessible sans problème au public occidental. Aussi si vous n'avez pas la patience d'attendre sa sortie officielle, prévue pour janvier 96, je ne vois aucune raison pour vous priver de l'acheter en import (si ce n'est peut-être le prix).

Wolfen

En mode Deux joueurs, la vitesse d'animation n'est pas altérée mais la vue manque un peu de profondeur.

Les choppes de planche sont multiples et peuvent être combinées entre elles lors d'un même saut.

Tiens tiens, voilà une vieille connaissance...

Cool Boarders 2, Killing Session

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
UEP SYSTEMS
textes
ANGLAIS
genre
SNOWBOARD

Le nombre de pistes.
Les stunts plus réalistes.
Plus de dix nouvelles choppes de planches.
Possibilité de combiner les choppes.
Modes Deux joueurs et Championnat
Les musiques.
Bref, tout !

La présentation des menus (histoire de dire quelque chose)...

La piste Half Pipe est une longue ligne droite aux bordures relevées, permettant d'effectuer des figures.

Vous pouvez prendre les barrières ou les troncs d'arbres en dérapage. Aucun intérêt si ce n'est la frime.

L'une des pistes a pour cadre une forêt très touffue. C'est chaud !

On le croyait impossible à adapter, dans le pays japonais du jeu... Il est vrai que l'œuvre de Masamune Shirow, auteur de mangas mondialement connus et largement diffusés par la presse française (y compris notre petit frère, Manga Player) semblait beaucoup trop vaste pour en faire un jeu. Le côté « philosophie existentielle » de son univers cyberpunk ayant déjà été traduit dans le film Ghost in the Shell, les auteurs du jeu ont décidé de jouer la carte de l'action, en reprenant un petit élément de ce même univers : les « Fuchicoma », C'est le nom d'une petite bête métallique à six pattes qui se colle au mur comme un insecte. Eh oui, dans ce jeu, vous dirigez non pas le major Kusanagi, mais cette espèce de coccinelle surarmée qu'on voit au cassé-pipe dans des missions périlleuses. Le jeu vous invite à dynamiter des robots nucléaires, à arrêter des tortionnaires, à désamorcer des bombes aux commandes de ce mini-tank... Évidemment, vous devez utiliser au maximum les capacités de l'engin : tendez des embuscades « à la ninja » en vous accrochant au plafond et à le verrouiller tranquillement, histoire de les farcir de

S'accrocher au mur est assez déconcertant au début, mais finalement c'est classe !

Bref, évitez les plus gros ennemis en décochant des bombes qui explosent « sur les côtés », tournez autour des ennemis en les canardant à la mitrailleuse ou verrouillez-les de loin, histoire de les farcir de

Ghost in the Shell

PlayStation

La seconde mission vous entraîne dans l'univers glauque et tortueux des égouts.

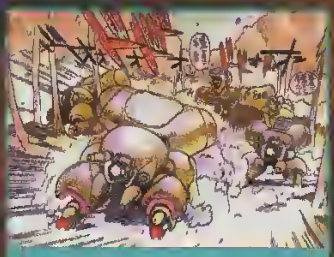
Le premier boss

Il est gros, méchant, et conclut le niveau, comme tout boss. On peut l'affronter à la régulière en évitant ses tirs, ou se coller au plafond et le verrouiller tranquillement. Attention toutefois aux roquettes insecticides...

missiles sans trop vous fatiguer. Le jeu profite d'une bonne ambiance, d'une manniabilité sans faille, très intuitive, ainsi que d'une réalisation à la hauteur. Les différentes missions sont variées, et les objectifs indiqués en permanence dans le coin en haut à droite de l'écran. Le radar est très utile, et l'utilisation des missiles facilite la tâche. Bref, on se retrouve face à un jeu vraiment intelligent, dans la lignée des Jumping Flash, qui ne mériterait peut-être pas pour finalement devenir un mètre de tous jeux. Même les bons peuvent être vaincus sans connaître le moindre égratignure, si on prend le temps d'analyser leurs séquences d'attaque.

Un vrai petit régal, ce soft, qu'on reprend avec plaisir là où on l'a laissé, grâce à l'option de sauvegarde. Et avec son très d'options — son surround, mode MOF, mode Entraînement —, on ne peut que vous le conseiller. Et si vous aimez la série Ghost in the Shell et les shoot'em up (ou qui ne semble vraiment compatible), achetez-le les yeux fermés.

Zeyda



Une planche couleur du manga de Shirow, où les Fuchicomas sont monnaie courante.

En dératisant les égouts, il arrive parfois qu'on se fasse « méchouiser ».

Plus on concentre son tir, plus on balance de missiles (jauge du bas).

On peut se balader presque partout, bondir d'un toit à l'autre. Coolissime !

Ghost in the Shell

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SCEI/EXACT SOFT
textes	ANGLO/JAPONAIS
genre	SHOOT À LA DOOM

On s'accroche partout ! Peu de temps morts.

La techno allemande... On ne peut pas tout démolir. Pas de changement d'arme.

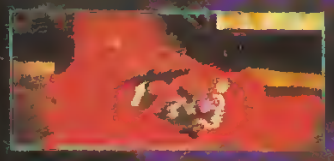
Le mode Entraînement permet de se familiariser avec le maniement du « Fuchicoma ».

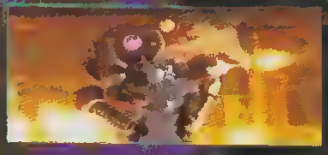
L'incontournable visée infra-rouge (verdâtre). « Nyctalope » toi-même !

Les trois grenades vous sauveront la vie bien des fois. L'effet est bien flashy !

Les cinématiques

En Cinémascope, avec des couleurs éclatantes et les personnages de la série, l'intro comme les scènes entre les missions sont excellentes.



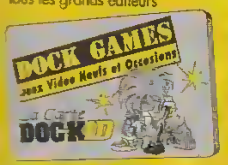


DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CA$H* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec tous les grands editeurs



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Pas d'état d'âme et tirez sur tout ce qui bouge.

Retrouvez le nouveau jeu de combat en 3D

Ce jeu vous propulsera dans une civilisation oubliée. Mystères, intrigues...

Les fans du ballon rond vont être éblouis par ses qualités techniques et sa jouabilité

CONSOLE SATURN + 1 PAD
990 FRS

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

NIMES (NOUVELLE ADRESSE)
Cours Amiral Courbet
04.66.21.81.33

VALENCIENNES CENTER
1, place Tournai
03.27.47.30.60

DRAGUIGNAN
36, bd J. Jaurès
04.94.50.89.50

ST DENIS de la Reunion
317, rue Maréchal Leclerc
02.62.41.98.24

BREST (ANCIEN SEGA GAMES)
12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

BORDEAUX CENTER
142, cours V. Hugo
05.56.31.25.29

PAU CENTER
Cc Carrefour Lescar
05.59.72.91.32

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

LYON Ecully CENTER
Cc Carrefour Ecully
04.78.60.33.60

DIJON (NOUVELLE ADRESSE)
88, rue de la Liberté
03.80.58.95.94

GENEVE2
Avenue Henri Dunand
022.800.30.90

RENNES (ANCIEN ECOUTEZ VOIR)
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

LAUSANNE
Cc Métropole 2000
17, rue des Terreaux
021.329.04.14

FRANCE

AGEN	Tel 05 53 87 92 52
AIX en PROVENCE	Tel 04 42 93.60 10
AJACCIO	Tél 04.95 21.19.05
ALBI	Tel . 05 63 49 94 40
AMIENS	Tel 03 22 92 28 85
ANGERS	Tél 02 41 87 59 14
ANGOULEME	Tél 05 45.94.43 15
ANNECY	Tél · 04 50 51 44 98
ANNEMASSE	Tél 04.50 87 16 75
AUBERVILLIERS	Tel 01 43 52 70 23
AVIGNON	Tel 04 90 82 22 61
ARLES	Tél · 04 90 96 84 81
ARRAS	Tel 03 21 23 45 25
AUXERRE	Tel 03 86 52 22 21
BAYONNE	Tél 05.59 59 41 61
BESANÇON	Tel 03 81 81 67 09
BLOIS	Tel : 02 54 78 97 38
BORDEAUX *CENTER*	Tél 05 56 31 25.29
BOULOGNE sur MER	Tel 03 21.30 20.95
BREST	Tél 02 98 46 11 46
BRIGNOLES	Tel 04 94.72 05 45
BRIVE	Tél 05 55.17.92 30
CHALON S/SAONE	Tél 03 85.42 98 58
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél . 03 24 57 43.19
CHOLET	Tél 02 41 46 06 01
CLERMONT-FERRAND	Tél . 04 73 28 93 37
COGNAC	Tél 05.45 35.07 45
CREIL	Tél 03.44 25 56 64
DIEPPE	Tél 02 35 84 63 90
DIJON	Tel . 03 80 58 95 94
DRAGUIGNAN	Tél . 04.94 50 89.50
DUNKERQUE	Tel . 03 28 66 73 73
EVRY CORBEIL *CENTER*	Tél 01 69 07 73 15
FECAMP	Tel . 02.35 29 90.00
FONTAINEBLEAU	Tél · 01 60 72 80 56
FREJUS	Tél 04.94.53 64 18
GRASSE	Tél · 04 93 36 34 45
GRENOBLE	Tél : 04 76 47.14 25
HAGUENAU	Tél · 03 88 73.53 59
LA ROCHELLE	Tél 05 46 41 29 01
LA VARENNE St HILAIRE	Tel 01.41 81 03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél 02.35.19 36 46
LE PUY en VELAY	Tél : 04 71 09 37 17
LES LILAS	Tel 01 43 63 05 37
LILLE	Tél 03 20 51 44 75
LYON CENTRE	Tél 04 78 60 33 60
LYON ECULLY *CENTER*	Tél 04 78 60 33 60
MACON	Tél 03 85 40 91 74
MARSEILLE	Tél · 04 91 78 96.75
MEAUX	Tel 01 60.25 11 56
MELUN	Tél 01 64.37.41 98
METZ	Tél 03 87.36 33 33
MONT de MARSAN	Tel 05 58 06 39 51
MONTLUÇON	Tél 04 70 05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05 63 66 57.33
MONTPELLIER	Tel 04 67 60 42.57
MOULINS	Tél 04 70 34 09 95
NANTES	Tel 02 40.35 57 93
NARBONNE	Tel 04 68 32.07.60
NÎMES	Tel 04 66 21 81 33
NIORT	Tel 05.49 77 05 13
ORLEANS	Tél 02 38 77 98 30
PAU *CENTER*	Tel 05 59 72 91 32
PERIGUEUX	Tél 05 53 09.84 00
PERPIGNAN	Tel 04 68 34 05 11
REIMS	Tél · 03 26 77.96 76
RENNES	Tél 02 99 31 11 26
ROANNE	Tél · 04 77.78 09 20
ROOEZ	Tel . 05 65 68.94 58
SALON DE PROVENCE	Tél . 04 90 56 61 21
SARREGUEMINES	Tél 03 87 02 96 00
SETE	Tel 04 67 74 81.46
ST ETIENNE	Tél 04.77 41 84 79
STRASBOURG	Tél 03 88 22.54.81
TARBES	Tel 05 62 44 92 92
TARNOS	Tel 05 59 64 18 66
THONON les BAINS	Tél · 04 50 71 69 02
TOULON	Tel · 04 94 91.39 69
TOURS	Tel 02 47 20 42 30
TROYES	Tél 03 25 73 11.28
VALENCE	Tél 04 75 56 72 90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél . 03 27 47.30 60

SUISSE

GENEVE 1	Tél 022.940 03 40
SION	Tel 027.323 83 55
GENEVE 2	Tél · 022 800 30 90
LAUSANNE	Tél 021 329 04 14

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 022.800.30.90

DOM TOM

FORT de France	Tel . 05 96 63 12 13
LE TAMPON (Réunion)	Tel 02 62 27 87 76
POINTE à PITRE	Tél 05 90 93 20 69
St DENIS de la REUNION	Tél 02 62.41 98 24

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

* Selon le stock des magasins, l'état la vetuste, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES deposees

PlayStation
Dragon Ball Final Bout

Voilà donc le jeu que Bandaï a mis tant de temps à nous montrer, le fameux DBZ en 3D qui s'annonçait, au vu des images, enfin digne de la PlayStation 2, se dévoile plein d'espoir, au moment d'intégrer le CD. Dans le mode Histoire, comme toute bien fichue, qui met en scène nos héros de manière intéressante, on se jette fébrilement dans la bataille en choisissant un des dix combattants (on peut également jouer avec Goku rétréci, Son Gohan et Trunks le timide, bref les persos de l'OGT — une première). Un coup d'œil au manual pendant le chargement (un bouton de « garde » a fait son apparition ! Et il est désormais possible de voler librement, comme dans la série.

Lent et injouable

Une fois le décor en place, les combattants semblent un peu ridicules, on se bat mal, mais on se dit qu'il manque l'habitude. Le premier affrontement est d'un ridicule, le deuxième on recommence en espérant que ce jeu recèle sans doute des trucs fabuleux... Mais au bout de quelques minutes, on comprend enfin qu'il n'a sous les yeux le jeu des doubles, et qu'il n'y a vraiment rien à en tirer. Ce jeu lent, à l'animation saccadée est un plus injouable : les commandes répondent avec un décalage plus qu'irritant. Certes les quelques enchaînements déjà programmés compensant l'absence de combos valables, les boules de feu qui s'entrechoquent pendant la bataille, et les six Super Saïens un persos cachés peuvent attirer les touristes. Mais appelons un chat un chat : Dragonball FB

Le choix des personnages semble limité, mais heureusement une manip' ajoute six super Saïens.

Dragon Ball Final Bout
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
BANDAÏ
textes
JAPONAIS
genre
FAUX JEU
Rien.
Tout.

est moins qu'un jeu, c'est une démo en 3D mal réussie que les fans, même, devraient éviter.

Reyda

Les affrontements de rayons sont spectaculaires. Un bon point ! Le seul...

36 17 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

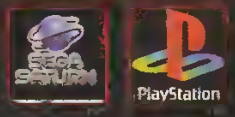
Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Rage Racer
- Independance day
- Jonah Lomu Rugby
- Formula 1
- Pandemonium
- V-Rally
- Wipeout 2097
- Destruction Derby 2
- Sega Rally
- Fighters Megamix
- Tomb Raider
- Mario Karts 64
- Turok 64
- Etc...



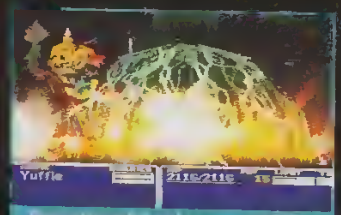
Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation vocale suivant le produit commandé (1,57 F/mn) Conformément à la loi informatique et liberté (loi n° 78-17 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Crée ACTIVE CELLER

* dans la limite des stocks disponibles

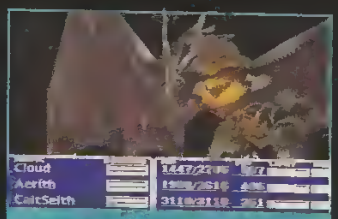
Over the World

Initialement prévus le 1er septembre, la sortie US de Final Fantasy VII a été avancée de quelques jours dans certaines villes, prenant ainsi le public au dépourvu. Lorsque l'on voit l'engouement qu'a suscité cette sortie impromptue (lire Fièvre d'Amérique), on peut supposer que si Sony avait respecté la date d'origine, l'Amérique aurait été à feu et à sang, rayée de la carte ! Lorsqu'on l'a reçu, je me suis senti obligé d'y rejouer en me disant qu'en gagnant, je pourrais apprécier toute la subtilité des textes et de l'intrigue qui caractérisait les volets antérieurs sur SNES, tête perdue ! En fait de traduction anglaise, on se retrouve avec des textes en (très) mauvais américain, bourrés de contresens grammaticales et d'argot. Bref, même si vous maîtrisez l'anglais, mais pas l'américain, il me paraît beaucoup plus sage d'attendre la sortie française, toujours prévue en novembre. Sony s'efforcant à finaliser la traduction française.

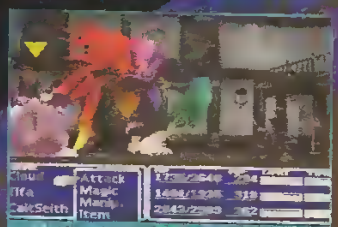
Wolfen



Spectaculaire la magie ? On peut dire ça, d'autant que, là, il s'agit d'une magie (presque) de base.



Ce n'est pas une séquence cinématique mais une attaque spéciale animée !!!



Une des caractéristiques de la saga de Final Fantasy est de vous confronter à des boss monstrueux.

Final Fantasy VII

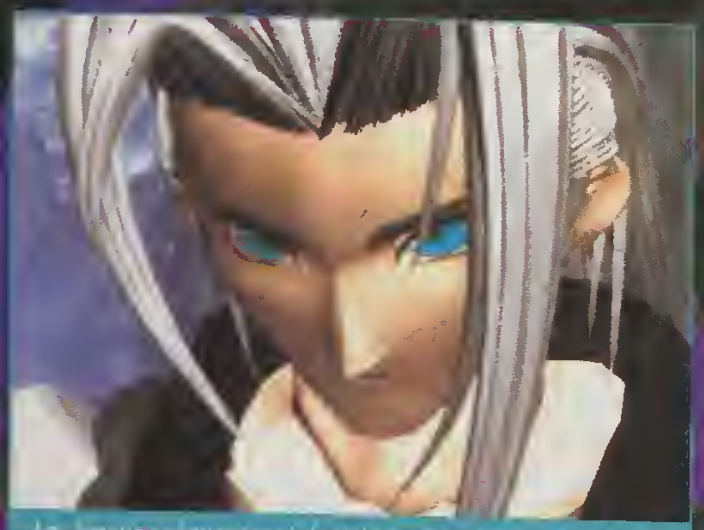
date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	SQUARESOFT
textes	AMÉRICAIN
genre	RPG

Tout.

Encore quelques semaines de patience...

Final Fantasy VII

PlayStation


Les longues séquences cinématiques sont vraiment de toute beauté. Il faut dire que sur 9 CD, on en met des claques.

En combat, invoquez les divinités afin qu'elles vous viennent en aide.

Fièvre d'Amérique

Tout comme lors de sa sortie au Japon, il y a un an, la sortie de Final Fantasy VII aux États-Unis a engendré de longues files d'attente chez les revendeurs. Résultat : 330 000 exemplaires du jeu ont été vendus en un seul week-end.

30 CONSOLES N.64 BIT

À GAGNER

en appelant le

08 36 69 42 52*

Chaque jour = 1 chance de gagner

1 console N.64 bit
et 1 jeu N.64 bit
chaque jour

POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE 0900 27 641

Règle du jeu déposé chez Maître Caillot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn
Remboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs - Conformément à la loi informatique et liberte [num 78-7 du 06/01/78] vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant [KIKOO production RCS 412796633]

creation activ pole

Enfin de retour ! Avec ce nouvel opus, Goemon le brigand et sa compagnie débarquent sur la N64. Cette aventure, dans laquelle vous lutterez contre des aliens, est placée, tel Mario 64, sous le signe du 3D tempo réel, avec le petit inconvénient de la manette pour courir, marcher, ramper et l'en passer... Les décors type nippon 16e siècle et l'ambiance « humour chinois » à la musique et les vidéo-clips parachèvent l'atmosphère bien différente, au final, de celle de Mario 64. Un petit côté aventure avec dialogues et gestion de l'équipement,

Les scènes de combat avec des robots en 3D sont difficiles et palpitantes.

Ebizumaru, le comique, Sasuke, l'automate et Yae, la sirène, les personnages, les mouvements et une arme singulière, avec lesquels il faut jouer de

Pour franchir certains passages, vous devez vous prendre sur une pipe métallique qui s'étend comme un ressort.

Ebizumaru se promène dans une rue d'Edo au printemps ? Admirez la poésie de ses cerisiers en fleurs.

Ganbare Goemon

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
textes	JAPONAIS
genre	ACTION/AVENTURE

Ambiance nippone.
Voix digitalisées.
La carte aide à s'orienter.

Difficulté inégale.
Pas de jeu à deux.

Ganbare Goemon

Nintendo 64

Drôle, l'endroit pour cacher une clef !

de la nourriture, ainsi que le contrôle des niveaux sont également fastidieux. Les personnages sont moins agiles qu'un certain plombier, mais ils sont quatre : Goemon, le nerveux, et trois ninjas

l'un à l'autre selon la situation — bon point pour le gameplay déjà satisfaisant, tout plus : les scènes de combat et de course sont difficiles et palpitantes. Le « Goemon impact » possède plusieurs coups spéciaux qui font de ses dépenses, un véritable jouissif le jeu.

Le seul point faible du soft pourrait venir de sa durée de vie qui est hélas inférieure à celle de Mario. Mais bon, puisque vous avez sans doute déjà fini ce dernier, pourquoi ne pas craquer pour Goemon ?

Fagda

Pour éviter certains ennemis, une seule solution : un bond !

Le boss : une grosse tête cracheuse de flammes qui vient obstruer votre route.

RÉVOLUTION MULTI-MEDIA

21 - 23 novembre 97
Paris Expo / Pte de Versailles

LE SALON 97

Voyons ensemble le multimédia dans son ensemble.

Le grand rendez-vous des passionnés de jeux vidéos, **SUPERGAMES** est maintenant au sein de **RÉVOLUTION MULTIMÉDIA.**

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h
Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97
de 9h30 à 19h - Entrée 50 Frs
Informations : www.jaux.com/revolutionmultimedia
Serveur vocal Miller Freeman :
08 36 68 09 29 (2,23 Frs TTC la minute)

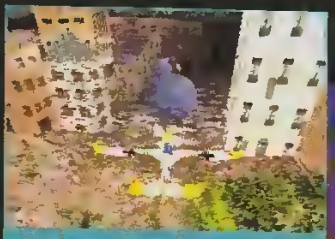
Over the World

C'est un concept amusant et original que nous propose Xing avec Reciproheat 5000, jeu de course mettant en scène des coucous du début des années 1930 à 45. C'est une idée toute bête, encore fallait-il y penser ! Plaçé en dernière position, l'idée consiste à rattraper les onze concurrents vus précédant, aux commandes d'un Spitfire, d'un Messerschmitt, d'un Zero, etc. Ces courses poursuites se déroulent sur des circuits en boucle, intégralement en 3D, ayant pour différents cadres : le Grand Canyon, la jungle, les ice-

A l'instar de nombreux jeux de course, vous disposez d'une vue intérieure ou extérieure.

quatre circuits, la victoire devient d'une facilité déconcertante. Il ne vous reste plus alors qu'à vous rabattre sur le Time Trial histoire de péter les

Tiens, mais comment expliquer la présence d'un tel sponsor dans un jeu de ce style ?



La trajectoire idéale est représentée par des ballons bleus. Cette option peut être désactivée.

Reciproheat 5000

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	XING ENTERTAINMENT
textes	ANGLO/JAPONAIS
genre	COURSE

L'idée originale.

Le nombre d'avions.

Un mode Deux joueurs en écran splitté.

La durée de vie limitée...

... due au faible nombre de circuits.

Pas de mode Championnat.

Reciproheat 5000

PlayStation

bords... Chaque avion possède trois caractéristiques qui influent sur le pilotage (stabilité, accélération et vitesse de pointe). Malheureusement lorsque l'on connaît par cœur les chronos, tu sur le mode deux joueurs. Notez que le split d'écran n'altère quasiment pas la vitesse ni la fluidité de l'animation.
Ce jeu est globalement attrayant même s'il aurait gagné en intérêt avec plus de circuits et un mode Championnat.

Wolfen

Parmi vos adversaires, on note la présence d'un F117 dont le dépassement n'est pas un souci.

Les Zings

Corsair

Gestee

Lightning

Messerschmitt

Mustang

Fitts

Sikdon

Spitfire

Thunderbolt

Zero

FAITES DU RAP SUR PLAYSTATION !

PaRappa The Rapper

Pour participer au concours, tapez 36.15 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu PaRappa.

Gagnez le jeu et le bonnet rouge de PaRappa ! (avec les oreilles, s'il vous plaît !)

© Rodney A Greenblat/Interlink

Un jeu et un bonnet par jour à gagner sur le 36.15 Player One !

SONY

PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 25 jeux PaRappa the Rapper sur PlayStation et de 20 bonnets rouges PaRappa the Rapper. Ce concours sera organisé sur le 36.15 Player One du 26/09/97 au 20.10.

Tetrisphere

Nintendo 64

Grand fan de Tetris, Jotterbots a mon neuvième, depuis l'origine, un nouvel épisode. Après tout, ce jeu ne demande pas moult efforts créatifs et aurait pu être adapté sur une console 32 bits, avec à la clé un succès quasi certain. Mais à l'heure de la 3D, Nintendo nous a concocté une version pour le moins originale...
Le but n'est plus de faire des lignes, en retardant au maximum le moment où l'on va toucher le plafond, mais d'atteindre le cœur d'une sphère recouverte de pièces à éliminer (ces dernières sont toutes présentes, à l'exception de celles en forme de L et de Z). Pour le faire, dès

Dans le mode puzzle, vous devez éliminer toutes les pièces en un nombre de coups donné. La difficulté est croissante...

En mode Deux joueurs, vous devez atteindre le centre de la sphère avant votre adversaire. Celui qui perd ses trois cœurs a perdu.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
NINTENDO
textes
ANGLAIS
genre
TETRIS 3D
Plusieurs modes de jeu, dont le Multijoueur. Les combos.
Absence d'un Tetris en 2D.

parfaire, vous devez en placer deux indéfiniment côté à côté, et poser sur une étoile, celle qui vous est proposée. Seule la forme et les couleurs doivent être parfaitement alignées. Vous avez également la possibilité de déplacer les pièces recouvrant la sphère, pour les regrouper et ainsi faire des combos. Le principe est difficile à expliquer, et il faut s'y essayer pour bien comprendre. À cet effet, un mode Training vous apprend les bases et les techniques avancées.

Jusqu'à huit joueurs en tournoi...

Au total, vous avez le choix entre cinq modes de jeu. Parmi lesquels le mode Rescue, dans lequel vous devez libérer un robot enfermé dans la sphère; Time Trial, où il vous faut marquer le maximum de points en un minimum de temps ; et le mode Puzzle, dans lequel il s'agit d'éliminer les pièces en un nombre de coups donné. De plus, un mode Multijoueur permet d'organiser un mini-tournoi pour huit joueurs (en match de deux contre deux !). Bref, Tetris prend une nouvelle dimension avec cette mouture en 3D. Cela étant, on peut regretter l'absence d'un mode classique en 2D, qui n'aurait pas pris beaucoup de place sur la cartouche, et aurait ravi les fans. Mais qui sait, une version en 2D est peut-être prévue pour les possesseurs de N64 ?!

Ghon

Vous pouvez réaliser un nombre de combos impressionnant. Il y en a 64 dans le cas présent, comme le nombre de bits de la bécane !

Feu sur la sphère !

Quand vous réussissez un combo supérieur à 20, vous pouvez utiliser la mégaboule qui en fait est une fusée que vous tirez sur la sphère. Quand elle touche son but, de nombreuses pièces volent en éclats.

J. League Dynamite Soccer

machine
NINTENDO 64
éditeur
IMAGINEER
texte
JAPONAIS

L'avenir de ce jeu de foot me paraît bien sombre... En effet, les graphismes ne sont pas très beaux, l'animation est lente, et la jouabilité pas très intéressante. Les modes de jeu sont classiques (Match amical, Tournoi, Championnat, etc.), et finalement rien

ne vient sauver ce soft, si ce n'est la possibilité de jouer à quatre simultanément. Mais même qu'il existe ISS 64, supérieur à tous les niveaux, le jeu de foot de Dynamite Soccer n'a vraiment rien d'exceptionnel. Difficile de lutter dans ces conditions.
Un jeu à éviter, tout comme FIFA 64.

Chon

Slayers Royal

machine
SATURN
éditeur
KADOKAWA SHOTEN
texte
JAPONAIS

Ce jeu est tiré d'un manga populaire qui met en scène un groupe d'aventuriers peu sûrs. Ils cherchent du trésor en se disputant sans cesse, et les fréquences sentimentales de l'héroïne s'étirent avec les scénarios foirés où les artifices furent de toutes parts. Bref, ce la comprie,

ce jeu est bourré à craquer de scènes animées et de dialogues entre les protagonistes. La partie RPG tactique, qui est sûrement nous intéresser, est hélas

très mal fichue ; on a du mal à faire ce que l'on veut, on évoque l'intelligence artificielle qui lance des sorts destructeurs dans la mêlée, même si ils sont si se trouvent parmi les monstres. Bref, ce aurait pu être classe, mais c'est injouable. Pour les fans du manga et du film uniquement, qui devraient être aux anges...

Reyda, redéçu

Virus

machine
SATURN
éditeur
HUDSON
texte
JAPONAIS

Très attendu par le public japonais, Virus est enfin sorti. Ce jeu d'aventure d'anticipation, plus que de science-fiction, est injouable pour les occidentaux qui n'y entendent pas en nipponais. Même si l'interface est accessible, le flot de textes commentant les conséquences de vos actions hachent votre progression. Seules les séquences vidéo du type Dragon Ball Z manga pourront motiver ceux qui achètent par les fans du genre.

Wolfen

PlayStation · Nintendo 64 · SNES · Saturn ...

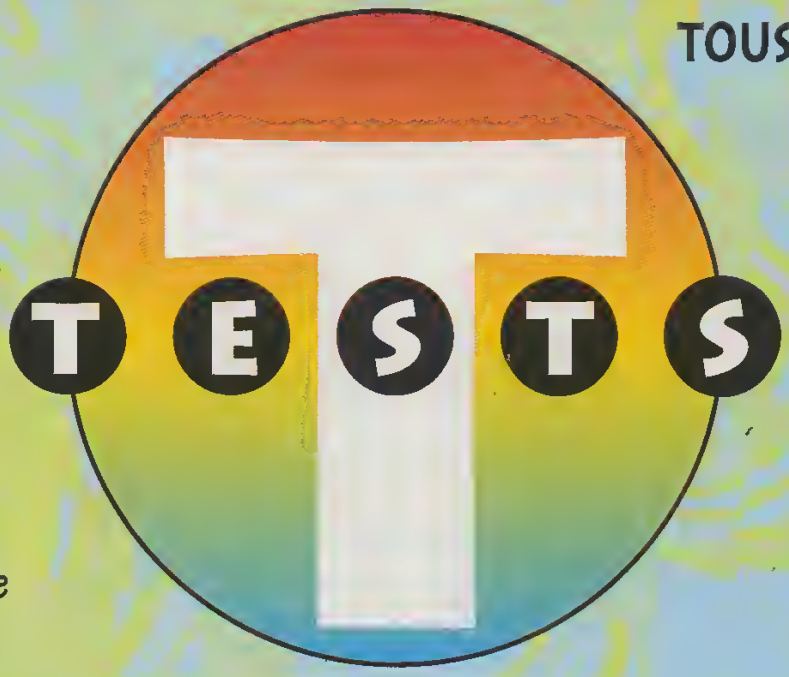
COINCÉ

36.15

Player one

Les meilleurs atouts pour gagner

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



TOUS LES JEUX TESTÉ

PlayStation

L'odyssée d'Abe
Moto Racer
Nuclear Strike
Croc
Lost World
Rapid Racer
Wingover
Namco Museum Vol. 5
Kurushi
Rosco Mc Queen
Nascar 98
Battle Arena Toshinden 3

Saturn

Duke Nukem 3D
Last Bronx
Dragon Force
Atlantis

Nintendo 64

Extreme G
Shadows of the Empire
MRC
Blast Corps

LES TESTS DÉCODÉS

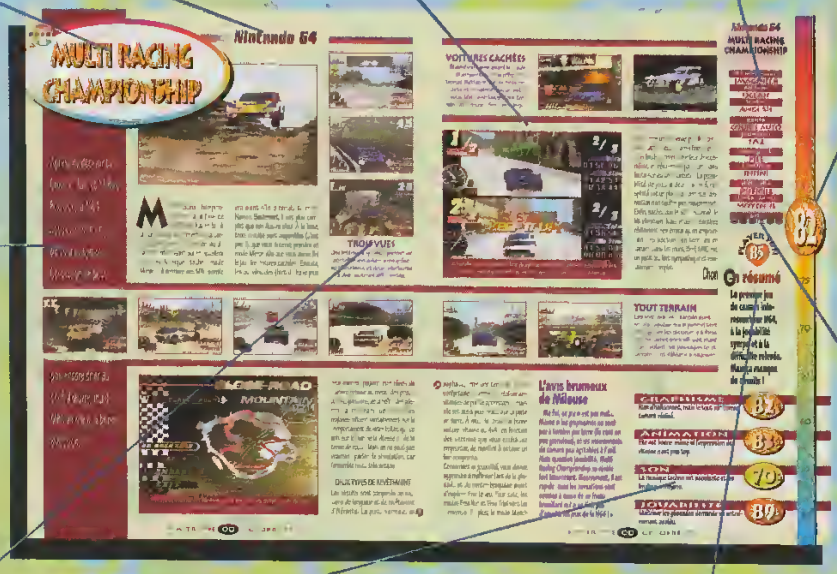
Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque



Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

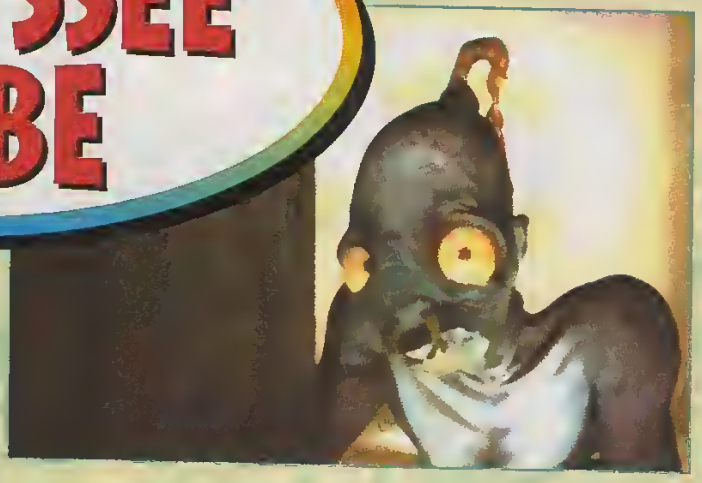
Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

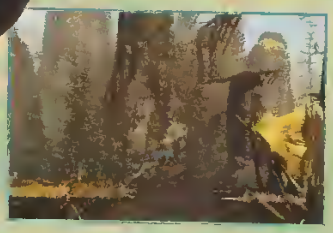
L'ODYSSÉE D'ABE

L'Odysée d'Abe, premier volet d'une saga constituée de cinq titres, arrive en France pour notre plus grand plaisir et bientôt le vôtre. Gros plan sur l'une des révélations de cette fin d'année.



C'est à l'E3, dans un box confortablement aménagé en mini-salle de projection, que nous avons découvert L'Odysée d'Abe. Ce jeu de plate-forme radicalement différent des autres productions du genre, mise avant tout sur la richesse du scénario et l'humour, tout en apportant une innovation de taille au game-play. L'Odysée d'Abe ne s'explique pas... il se raconte ! Alors, vous qui en avez plus qu'assez de sauver depuis des millénaires la planète ou l'indémodable princesse de service, laissez-nous vous conter l'histoire d'un héros malgré lui, qui répond au doux nom de Abe.

Ledit Abe est l'un des nombreux employés de Rupture Farms. Réduit à l'état d'esclave, il travaille sans se poser de question pour Mullock, le patron d'une énorme affaire dans le secteur alimentaire. Un soir, alors qu'il bosse — et la curiosité aidant —, Abe découvre que ses congénères (les Mudokons) vont devenir la matière première de nouveaux plats estampillés Rupture Farms. N'écoutant que son instinct de survie, il prend ses jambes à son coup, et se met en tête de sauver les siens. C'est à ce moment précis que vous entrez en jeu. Le but est simple :



L'AMI ELUM

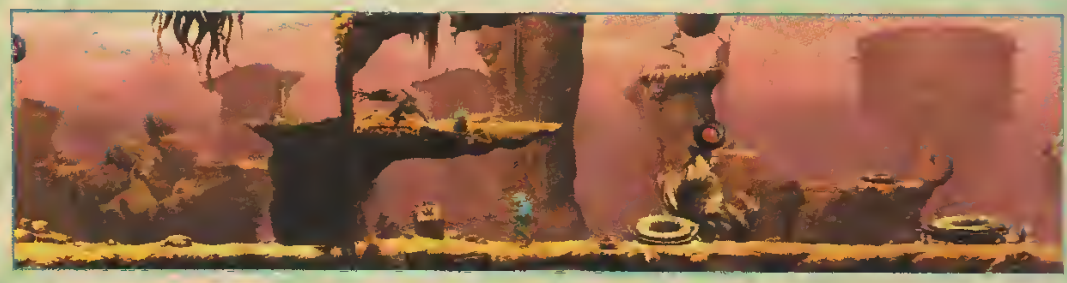
Vous rencontrerez cette créature plusieurs fois. Ne l'oubliez pas, elle vous permet de sauter par-dessus les grands trous. Mais, elle n'est pas discrète et a un petit faible pour le miel !

Malgré la multiplicité des commandes, faire parler Abe reste un jeu d'enfant. Une idée tout simplement géniale !

LITTLE BIG ABE

Il sait quasiment tout faire ce petit Abe, comme, par exemple, se raccrocher in extremis à une plate-forme, sauter, rouler, lancer des objets, marcher discrètement, et même communiquer ! Bref un héros plus que complet.

DIFFÉRENTS UNIVERS

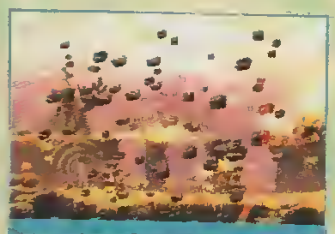


Dans le jeu, les différents effets de lumière sont très réussis. Cette photo parle d'elle-même.

aider Abe et ses semblables à se tirer de ce mauvais pas. Ce n'est que le début de L'Odyssée d'Abe, où de nombreux rebondissements vous attendent. Et lorsque l'on sait que ce jeu n'est que le premier d'une série de cinq, on imagine facilement la richesse du scénario global. M'enfin, revenons à ce premier épisode qui mérite que l'on s'y attarde très sérieusement. À première vue, L'Odysée d'Abe est un jeu de plate-forme comme on en a déjà beaucoup vu. On pourrait l'assimiler à des titres comme Prince of Persia, Flasback ou encore Lost Viking pour son aspect réflexion. Seulement, en plus de cela, il apporte quelque chose de nouveau qui n'a rien de négligeable : le « Gamespeak ».

C'EST QUOI LE « GAMESPEAK » ?

Abe dispose d'un langage (limité) qui lui permet de communiquer avec ses amis, comme ses ennemis. Il peut par exemple commander à un Mudokon de le suivre ou de ne pas bouger. Cette communication peut également se traduire sous forme de sifflements. En général, c'est lors d'une rencontre avec un autre Mudokon (à



Les explosions sont, en règle générale, spectaculaires. Les Slogs au premier plan sont, hélas, à l'abri. Dommage !

l'extérieur de l'usine), qu'il faut reproduire la même séquence sonore que lui, pour pouvoir avancer vers le tableau suivant. L'ambiance sonore s'avère donc déterminante dans ce soft. Il faut savoir écouter pour mieux voir. En prêtant une certaine attention à chaque son, vous saurez ce qui vous attend un peu plus loin ! Un bruit mécanique vous informe, par exemple, qu'un Slig (un garde) patrouille dans les parages. Et si vous avez la faculté de voir et entendre, retenez-bien que vos ennemis le peuvent également. Il faut donc parfois marcher discrètement pour ne pas faire de bruit, ou encore se cacher dans l'ombre afin d'être invisible. Et méfiez-vous des Slogs, ils peuvent vous renifler. Dans ce cas... tracez !

Vu que vos ennemis disposent d'une certaine forme d'intelligence, on ne joue pas comme d'habitude : il faut être malin et observateur. Bien évidemment — c'est le genre qui l'exige — votre adresse et votre dextérité seront mises à rude épreuve tout au long de votre progression, dans un style plate-forme pur et dur. C'est là que le jeu s'apparente vraiment à Prince of Persia ou Flashback, puisque l'on retrouve les même déplacements (petits pas, sauts longs, enjambées...). Bref un genre de plate-forme « old school », où la moindre erreur est en général fatale. Mais comme vous disposez de vies à l'infini, mourir n'est pas un véritable problème. Enfin j'avoue que lorsque l'on refait vingt fois la même chose, cela commence à irriter un peu. Et croyez-moi, ça vous arrivera. Tout se joue à un poil près.

Ils sont sous le charme...

MILOUSE : « Complètement séduit ! Oddworld est une superbe production, qui reprend le vieux et excellent principe de Flashback en l'améliorant encore. Graphiquement, le jeu frise la perfection pour une réalisation en 2D. Cerise sur le gâteau, Abe est le personnage le plus attachant de la PlayStation. Laid comme un pou et parlant comme un gamin, il est en plus timide à souhait. Et qu'on ne vienne pas me mettre un mannequin en Bikini qui se trémousse dans un jeu en 3D pour me détourner de ce type d'aventure ! J'attends impatiemment les suites. »

ELWOOD : « Abe, l'anti-héros type, est sans conteste le plus attachant des personnages jamais créés, depuis Earthworm Jim. Pourtant, au premier abord, L'Odyssée d'Abe et son personnage principal ne semblent pas bien originaux. Que nenni ! Après quelques instants, on s'imprègne de cet univers si étrange, et dès lors, une seule chose compte : sauver le gentil Abe et les siens... »

LES BAD BOYS

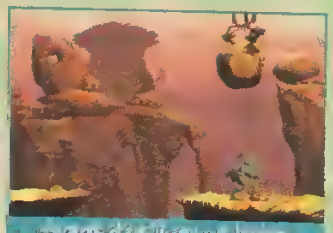
MOLLUCK

SLIG

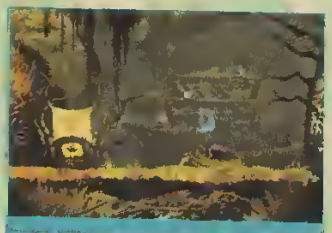
SLOG

PARAMITE

SCRAB

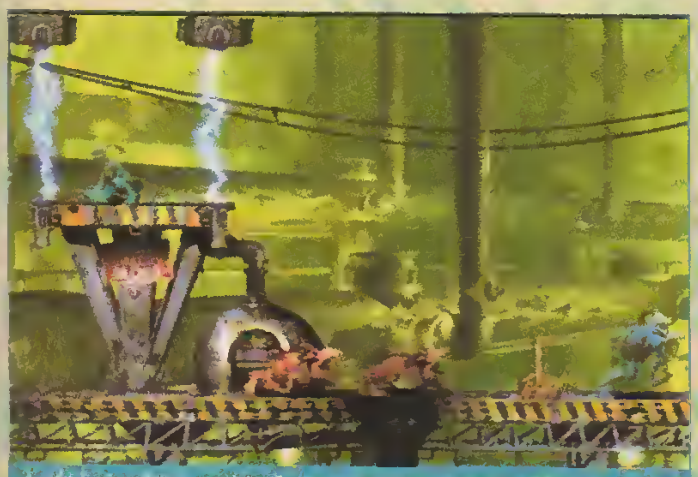


Avant d'utiliser un levier, réfléchissez. Soit il ouvre des trappes, soit il lâche des pierres ou encore permet de contrôler un ascenseur.



Le tube dans lequel se glisse Abe lui permet d'atteindre une autre partie du niveau ou de sauter beaucoup plus haut.

L'ODYSSÉE D'ABE

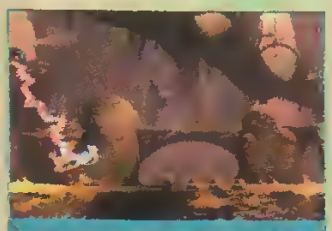


À côté d'un Slog, un Pit-Bull passerait pour un caniche de salon. Méfiez-vous d'eux comme de la peste, et courez !

Certains tableaux sont vraiment très, très d[illegible] avant d'arriver là...

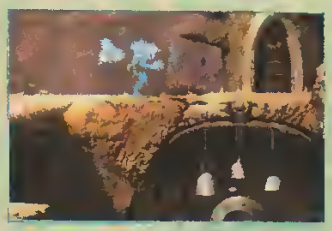
SUIVEZ-LE !

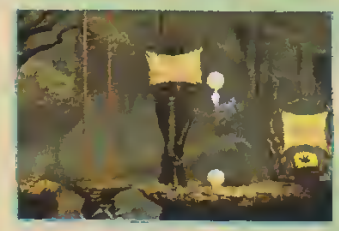
En plus d'être intéressant à jouer, L'Odysée d'Abe est une petite merveille de réalisation. C'est graphiquement remarquable, aussi bien pour les scènes cinématiques que pour les phases de jeu, qui sont d'ailleurs toujours parfaitement enchaînées. Les temps de chargement sont pour une fois tout à fait supportables, car très courts. Bref L'Odyssée d'Abe dispose de tout les atouts pour se hisser sur la première marche du podium. Ce soft témoigne bel et bien d'un nouvel élan de créativité ludique et artistique des développeurs. Vu la singularité du scénario et le charisme des différents personnages, on imagine parfaitement une bédé, voire même un film, inspirée de ce jeu. En clair l'Odyssée d'Abe relance le genre plate-forme sans user pour autant de la 3D qui semble obséder les autres développeurs. Et croyez-moi, même en 2D c'est superbe à voir et à jouer. Alors ne loupez pas ce titre !



Vous ne pouvez pas prendre le contrôle de tous les Sligs, certains sont protégés par des boules qui tirent des lasers.

El Didou,
en passe de trépasser.





LE POUVOIR D'ABE

Grâce à son pouvoir, Abe peut prendre le contrôle de certains de ses ennemis. Croyez-moi, c'est très pratique. Mais il s'en sert également pour ouvrir des passages vers la liberté (avec les oiseaux), ou encore pour faire tinter les cloches...

développeur	ODDWORLD INHABITANTS
éditeur	GT
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 À 2 ALT.
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

96%

PLAYER FUN 96%

en résumé

L'Odyssée d'Abe est LE jeu de plate-forme de l'année 97. Un véritable petit bijou que je ne saurais trop vous conseiller.

GRAPHISME 97%
Un style graphique qui, je pense, ne laissera personne insensible.

ANIMATION 95%
La pulpart du temps, tout s'enchaîne avec une grande fluidité.

SON 98%
L'ambiance sonore est l'un des points forts du jeu.

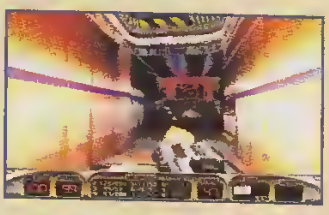
JOUABILITE 95%
Tout va bien, hormis quelques petits problèmes de sauts.

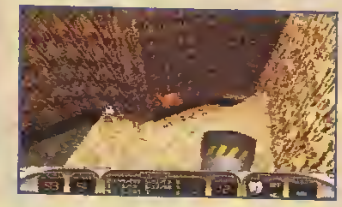
100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

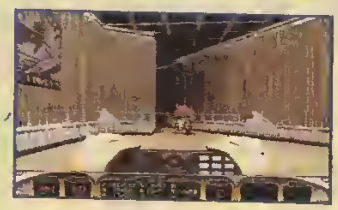
DUKE NUKEM 3D

Saturn

Issu du PC, où il a fait un carton, Duke Nukem 3D sur Saturn ouvre une nouvelle ère pour les 32 bits, et devrait même marquer la fin des Doom-like ! Il faudra donc bientôt employer le terme de Duke-like...







NIKÉ

Le fusil à pompe, la mitraillette, les grenades à retardement et les mines à détection laser sont les armes qui nous éclatent le plus, moi... et les ennemis bien sûr !

Des exterminateurs venus d'un autre monde ont atterri à Los Angeles. La race humaine se retrouve soudain en première place sur la liste des espèces menacées... La mission de Duke Nukem consiste à stopper cette gangrène sur Terre en usant de sa spécialité : botter le cul des envahisseurs. Voilà pour le scénario ! Mais ne fuyez pas, car si l'histoire est primaire, Duke Nukem s'avère être le plus raffiné des Doom-like...

UNE BOMBE... NUCLÉAIRE

Duke Nukem 3D est un véritable cocktail Molotov de tout ce qui se fait de mieux dans le genre. Son

L'avis de Duke et Nukem

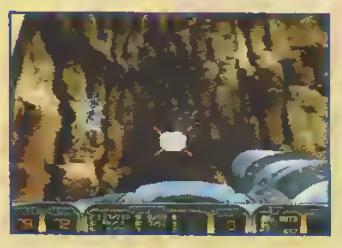
REYDA : « Excellent ! ce jeu est conforme à la version PC — en basse résolution ; hé, ho ! faut pas pousser. La 3D est parfaite, mises à part les déformations de texture lorsqu'on se colle aux murs. La maniabilité est OK, aussi cool que sur mon PC. Sauf que ma Satum, elle m'a coûté 900 francs et mon PC dix fois plus. Duke est donc aussi bien que sur PC, mais sans PC. Si en plus, on ajoute les musiques remixées, les niveaux inédits, on ne regrette que l'absence du mode Multijoueur. La Satum est capable de grandes choses. »

LEFLOU : « Dur de jouer à Duke après avoir goûté à Goldeneye ! Je sais, je me répète mais vraiment, tirer sur des monstres qui ne bronchent pas lorsqu'ils prennent des balles, j'ai du mal. Je ne pourrais plus jouer à un Doom-like comme avant, c'est fini (oui c'est triste, mais c'est comme ça). Cela n'enlève rien au fun de Duke, bien sûr. Bon c'est pas le tout Bubu, mais lâche-moi, je dois retourner finir ma mission. Non, fous-moi la paix avec ton niveau 3, je dois retrouver Natalya et 006, ce traître ! »

Le boss du premier épisode risque de vous donner du fil à retordre. Dans le monde suivant, on le retrouve comme simple ennemi...

DES SITUATIONS EXPLOSIVES

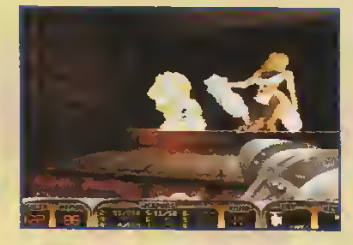
Deux balles pour la Duke-pipi.

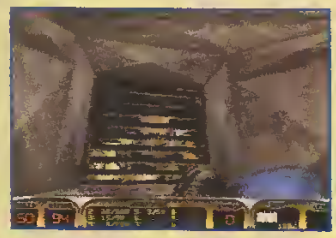

Qui dit fissure dit passage...

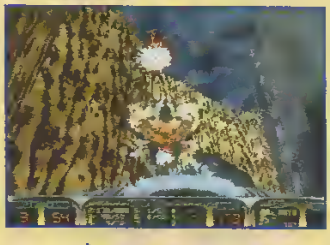
Un hologramme trompeur.

Des lunettes infravertes.

La caméra cachée.

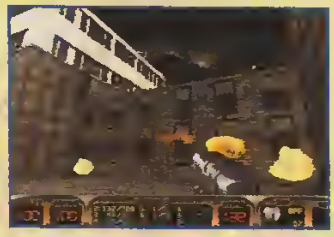

C'était la dernière séance.

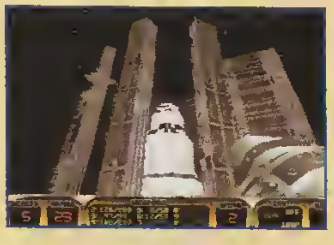

Dans les bouches d'aération.


Piège en eau de mer.

En jetpack au-dessus de la ville.

Un peu de détente.


Réhabilitation urbaine.


Un niveau top secret...

moteur 3D est très puissant, et autorise tous les délires, ou presque. Les décors sont réalistes et détaillés, permettant une grande interaction. Ce n'est plus un Doom-like, c'est un paintball virtuel !

Dans Los Angeles, vous investissez un cinéma. Au passage, vous vous soulagez aux toilettes avant de passer par les bouches d'aération jusqu'à la salle de projection. Là, vous enclenchez le projecteur, et mattez un extrait de « film », pas seulement pour vous rincer l'œil... Évidemment, Duke peut bouger sa tête dans tous les sens, sauter partout et nager. Il est également capable de voler dans les airs, le gars ! Ses ennemis font partie d'une ménagerie extraterrestre, et les armes qu'il utilise sont plus délires que celles de James Bond. Avec son ambiance de série B destroy, Duke fédère encore plus les joueurs que Doom. Pour vous dire, des gens qui n'aiment pas ce dernier adorent Duke !

Bubu,
Nuke ta mère.

Saturn
DUKE NUKEM 3D

développeur	LOBOTOMY SOFTWARE
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	DOOM-LIKE
joueur(s)	1
sauvegarde	MÉMOIRE INTERNE
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Duke Nukem 3D explose littéralement tous les Doom-like sur consoles 32 bits, et s'impose comme la nouvelle référence.

GRAPHISME 94%
« Hé, on croirait presque l'original ! », c'est ce que tout le monde dit.

ANIMATION 90%
« Hé, mais il bouge vraiment bien ! », c'est ce que tout le monde remarque.

SON 95%
Les musiques, réorchestrées CD, sont encore meilleures. Je l'affirme !

JOUABILITÉ 94%
Plus complète mais moins instinctive que celle de Doom. Je le sais.

100 96 90 85 80 75 70 65 60 55 50

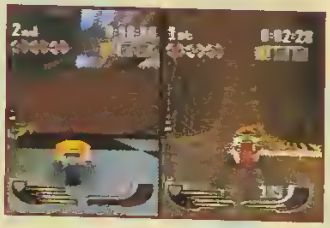
Nintendo 64

EXTREME G

Voici un jeu de motos futuristes dans la lignée de F-Zéro et WipEout ! L'influence de WipEout se ressent très fort : musique techno, vitesse hallucinante et armes cyber à gogo. Concurrence directe ou prise de conscience du profil des joueurs ? Dites-le nous, vous !

À DEUX DANS TOUS LES SENS !

Non ce n'est pas le titre d'un film osé, mais bien les possibilités offertes par le jeu à deux joueurs dans Extreme G, où l'écran peut être splitté verticalement ou horizontalement. Ce dernier semble être le meilleur choix ; l'anticipation des virages étant alors facilitée par le champ de vision plus large.

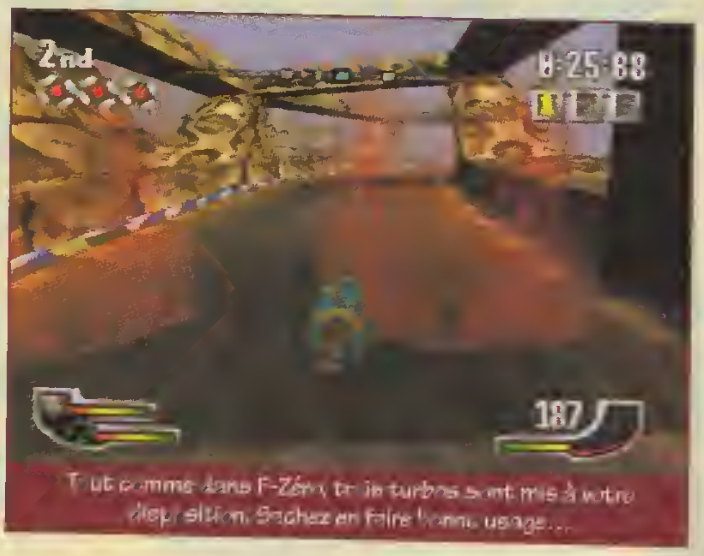


Pas la peine de vous faire un discours sur le contenu d'Extreme G. Il s'agit d'un jeu de course speed et cyber : virages relevés, descentes infernales et loopings sont au programme. Quelques secondes de jeu suffisent pour comprendre que les circuits relèvent plus de l'attraction foraine que des tracés étudiés pour les pilotes de F1. Les sensations sont présentes, et même les vétérans de WipEout seront sûrement surpris par la vitesse et la conception des circuits.

Extreme G met à votre disposition plusieurs motos. Tenue de route, accélération, vitesse maximale et puissance du laser de base sont les princi-

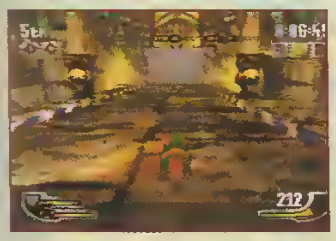
Mais c'est quoi ce brouillard ?

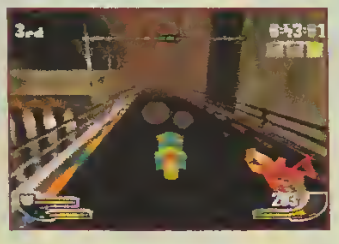
Serait-ce un leitmotiv dans les jeux Acclaim sur N64 ? Après le brouillard de Turok, qui mettait une ambiance particulière, le revoici dans Extreme G. On le sait bien (tout au moins ceux qui conduisent), piloter par temps de brouillard nécessite de la prudence ou une connaissance extrême de la route. Pour Extreme G, c'est pareil ; et les premiers temps, vous allez vous prendre des murs plein la tête. Ensuite, ça s'arrangera, et vous commencerez à vous éclater et à enchaîner les virages à « donf ». Il n'en reste pas moins que le brouillard est un problème. Il rend ce jeu de course moins accessible et frustre le joueur ! Il est pourtant légitime de réclamer une bonne visibilité dans un jeu où y voir clair conditionne le reste. Ce problème est récurrent à certains jeux Nintendo 64, et surtout aux jeux non programmés par Nintendo. Cela étant, tant mieux si ce n'est qu'un problème de programmation, le temps améliorera les choses. Dommage pour Extreme G. Car malgré toutes ses qualités, ses douze circuits et ses options, il ne ravira pas la place du bon vieux WipEout.



Tout comme dans F-Zéro, trois turbos sont mis à votre disposition. Sachez en faire bonne usage...

EXTREME G





CHOUETTE, DE LA ROUTE !

Voilà de quoi rabattre le caquet des détracteurs du support cartouche, qui avancent souvent l'argument du manque d'espace mémoire pour les jeux. Douze circuits disponibles, et pas des petits en plus ! Si ma mémoire est bonne WipEout propose huit circuits, je crois ? Conclusion : cartouche ou CD, les jeux restent les mêmes et le nombre de circuits dépend plus des concepteurs que du support mémoire. Qu'on se le dise ! Arrêtons les querelles inutiles. Peace mes frères, et jouez l'esprit reposé.

pales données à prendre en compte lors du choix du véhicule. Sur la route, des armes peuvent êtres ramassées. Et tout comme dans WipEout, on retrouve mines et missiles divers.

UN JEU TRES DIFFICILE

En championnat, il existe trois leagues qu'il faut terminer pour pouvoir accéder aux derniers circuits. Si la première league vous fait parcourir les quatre premiers circuits, il faut enchaîner huit circuits dans la seconde et douze dans la dernière. Pour corser le tout, si vous ne vous qualifiez pas à une course, il n'y a pas de continue. Un peu « hard »... L'idée d'avoir à enchaîner les douze circuits d'un coup ressemble plus à une fausse bonne idée qu'autre chose. Trois séries de quatre circuits pour chaque league auraient été largement suffisantes. Sachez enfin que l'on peut déconnecter les armes, intéressant pour apprendre à piloter et maîtriser les circuits.

Leflou,
attend F-Zéro.

développeur	ACCLAIM
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MC OU PASSWORD
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Extreme G est bon, mais il n'égale pas WipEout, en partie à cause du manque de visibilité sur les circuits.

GRAPHISME 90%
Soigné mais souvent trop sombre. L'effet de brouillard accentue cette impression.

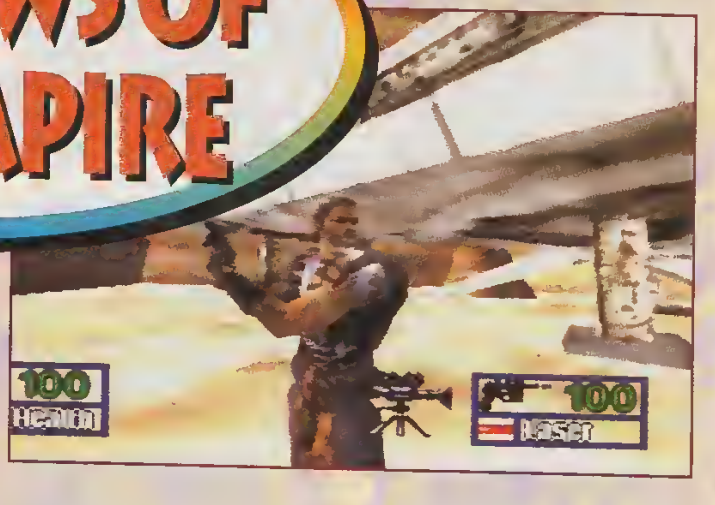
ANIMATION 93%
Quelques rares ralentissements lors des grosses explosions.

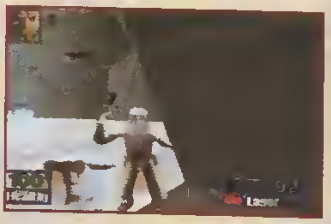
SON 85%
Mélange de techno et de Jean-Michel Jarre. Ça passe moyen, mis à part un morceau.

JOUABILITÉ 90%
La vue intérieure est trop délicate à jouer, ça bouge vraiment trop vite !

100 95 90 **87** 80 75 70 65 60 55 50

SHADOWS OF THE EMPIRE





PEU D'ENNEMIS...
Dommage qu'il n'y ait pas une plus grande variété d'ennemis, pourtant ce n'est pas ce qui manque dans l'univers de Lucas.

Lors de son premier passage à la rédac, en version US, Shadows of The Empire m'avait littéralement emballé. Seulement le temps passe et les jeux N64 sont encore plus impressionnants. Shadows fait-il toujours le poids ?

Star Wars Shadows of the Empire glisse le joueur dans la peau de Dash, un mercenaire à la solde des rebelles. Combattre l'Empire est donc votre priorité. Il faudra l'affronter sur la terre ferme, dans des niveaux alliant beat'em up et plate-forme, ainsi que dans l'espace pour des shoot'em up grands spectacles, aux commandes de différents vaisseaux. La variété des genres et des niveaux est d'ailleurs le principal atout de cette cartouche.
Pour ce qui est de la réalisation, il faut bien avouer que le soft a déjà pris un sacré coup de vieux. Après avoir vu la richesse graphique d'un Turok ou d'un Goldeneye, les décors de Shadows paraissent un tantinet tristounets.

Après pas mal d'entraînement, le niveau de la poursuite en moto est assez fun. Mais au départ, on a du mal à l'apprécier...

NOT SO GOOD ?

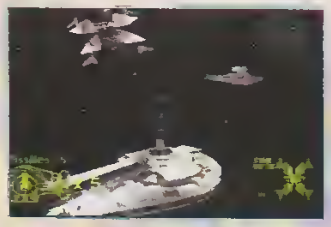
Toutefois le cœur du jeu reste bon, voire même très bon. L'immersion du joueur est totale, on s'accroche à l'histoire et l'on prend un malin plaisir à parcourir les gigantesques niveaux. D'autant plus que la prise en main est très rapide et la jouabilité sans faille (n'en déplaise à Leflou !). C'est aussi fun pour le joueur averti que pour le débutant, un autre bon point.

SHADOWS OF THE EMPIRE

développeur
LUCAS ARTS
éditeur
NINTENDO
textes
ANGLAIS
genre
ACTION
joueur(s)
1
sauvegarde
PILE
continue
OUI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

DANS L'ESPACE...

... la guerre continue. Excepté le dernier niveau (grandioee), lee combats dans l'espace ne sont pas palpitants. Cela ressemble à un banal jeu de shoot.



Jouer dans un environnement 3D permet de participer à des combats plus intéressants... On peut enfin se cacher ! Oups !

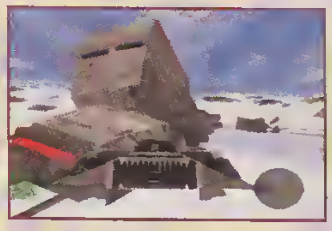
Hélas on en fait le tour assez rapidement, et, malgré le challenge des 100 % dans chaque niveau (en ramassant des items particuliers), une fois le générique de fin passé, rien ne pousse vraiment à relancer une partie. Cela étant, Shadows est un très bon titre auquel je vous invite sincèrement à jouer. Quant à l'acheter... À moins bien sûr d'être le fan absolu de Star Wars ou d'être blindé de pépettes. Dans le second cas, n'oubliez pas le Didouthon !

El Didou,
en passe de rejoindre le côté obscur.

PLAYER FUN 89%

en résumé

Shadows est un très bon jeu mais face aux nouvelles productions, il ne fait plus le poids ! À réserver donc aux fans de Star Wars.



COMME DANS LE FILM !

On repère sa cible, on tire un câble et on tourne autour pour la faire chuter. Une fois le quadripode à terre, on se doit de le survoler pour la salve d'honneur...

Les avis d'amateurs de la « Farce obscure »

LEFLOU : « Shadows of the Empire plonge le joueur très rapidement dans l'ambiance de Star Wars. Résultat, on est captivé. J'ai juste eu quelques difficultés avec les scènes où l'on dirige le héros de dos. En effet, la visée n'est pas toujours évidente. Pour le reste, c'est du tout bon : musiques, graphismes et bruitages sont de qualité. »

BUBU : « Ce dernier Star Wars sur console me laisse la même impression que les versions Super Nintendo. L'ambiance y est, et les missions sont variées. Mais il manque à mon goût un petit quelque chose au niveau de la réalisation et de l'action, pour être vraiment classe. »

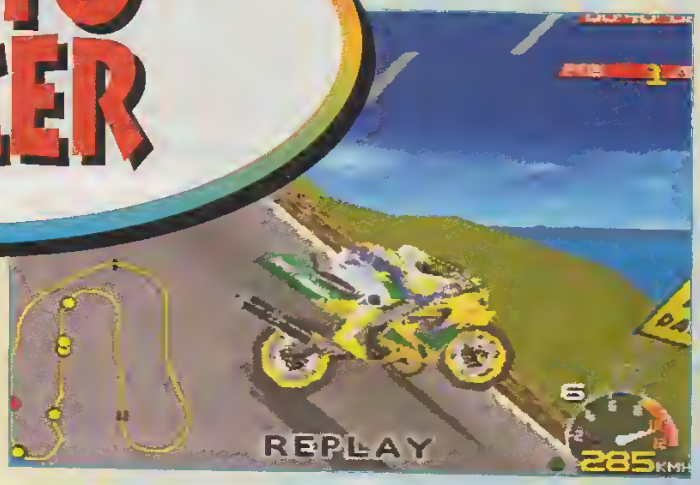
GRAPHISME 80%
Les décors manquent souvent de petits détails... Dommage !

ANIMATION 90%
La note parle d'elle-même ! Puisqu'on vous dit que c'est fluide !

SON 95%
Les musiques comme les bruitages sont vraiment de bonne qualité.

JOUABILITÉ 88%
La prise en main est immédiate, rien à dire c'est jouable !

MOTO RACER

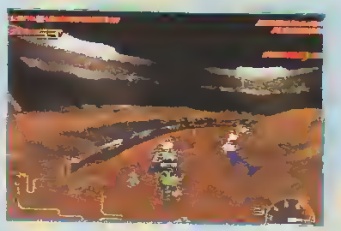


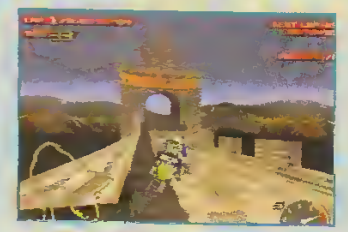
Enfin un jeu de motos qui ressemble à un jeu de motos ! Mais attention, ici c'est de l'arcade pure. On speede et on fait des roues arrières. Bref, c'est du grand spectacle qui va vous scotcher. Apprécions-le...

Mis à part le célèbre Road Rash, on a rarement vu les motos être représentées dignement sur 32 bits. Moto Racer n'est pas une simulation et heureusement ! Pour qu'un jeu de moto soit bon, peut-être faut-il qu'il soit speed, grisant et fun, comme dans la vie. Eh bien Moto Racer est l'illustration même de tous ces qualificatifs. Speed, il l'est de par son animation rapide et fluide. Grisant, il l'est de par le plaisir intense que l'on ressent lorsque l'on double un adversaire en plein virage. Enfin, fun, il l'est de par la variété des circuits proposés. Rouler au bord d'une plage ou sur la muraille de Chine, on ne le fait pas tous les jours...

PADDLE ANALOGIQUE

Avec ce paddle, la vue subjective est beaucoup plus jouable. Un plus qu'apprécieront les amateurs de sensations fortes.





Le circuit dans le désert américain vous réserve une rencontre du troisième type !

FUN TOUT SEUL... BEAUCOUP MOINS À DEUX !

Avec ses douze circuits, alternant vitesse et cross, Moto Racer ne laisse pas le temps au joueur de s'ennuyer. Chaque circuit est graphiquement varié, ce qui est extrêmement plaisant. Les sons sont eux très bien travaillés. Outre les excellents bruits des moteurs, on a droit à des sons d'ambiance, au moment où l'on parcourt certaines portions

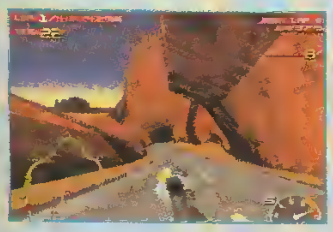
BANANA SPLIT

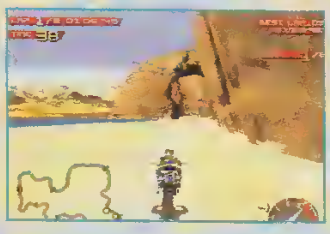
En mode Deux joueurs, vous avez à votre disposition deux écrans splittés : horizontalement ou verticalement. À noter que les motos gérées par la console sont absentes...

À une course vous a plu, n'hésitez pas à admirer vos prouesses en mode Replay. Sympa, très sympa.

de circuits. Ajoutez à cet environnement, un gameplay du tonnerre et un challenge intéressant (conduire en utilisant le turbo le plus fréquemment possible), on obtient un super petit jeu. Seul ombre : le jeu à deux ne se joue... qu'à deux joueurs. Les motos pilotées par la console sont absentes. Mais ne voyons pas tout en noir, comme dirait Didou. On peut quand même jouer à deux, et le plaisir, bien qu'un peu moindre, est présent. C'est le principal !

Leflou,
tient bien l'équilibre sur deux roues.





DOUZE OU VINGT-QUATRE ?

Tous les circuits peuvent être parcourus à l'envers.
On appréciera de voir les décors dans l'autre sens, ça change quand même !

L'avis de nos motards...

BUBU : « En tant qu'ex-possesseur d'une TY 50 Yamaha, kitée 75 mais roulant à 45 km/h, je me permets d'émettre une critique concernant le comportement de la motocross. Celui-ci n'est pas toujours réaliste dans les virages et les bosses. Par ailleurs, je trouve que les courses manquent un peu de fun, et que la réalisation est normale, sans plus. Bref, le jeu est sympa, mais je n'accroche pas vraiment. Il manque d'un petit quelque chose... »

MILOUSE : « J'ai découvert Moto Racer sur PC il y a quelques mois. Sur cette nouvelle version, j'apprécie toujours sa jouabilité, à la hauteur, mais regrette la répétitivité de l'action. On se fait un petit trip sur deux roues pendant deux jours, et après... ben après on joue à deux ! Je note quand même la qualité graphique du jeu et la sensation de vitesse absolument royale. Bref, un bon titre mine de rien. »

développeur
DELPHINE SOFTWARE
éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
FRANÇAIS
genre
COURSE
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
INFINI
difficulté
MOYEN
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

92

en résumé

Des sensations, du fun et de la variété ! Tous les ingrédients sont réunis pour faire un très bon jeu d'arcade. Pourquoi se priver ?

GRAPHISME 90%
Très varié, avec des textures fines, d'autres moins. L'ensemble est bon.

ANIMATION 94%
Elle est fluide. Les détails de l'animation des motard sont bienvenus.

SON 95%
Coupez les musiques et montez le volume du son. Les bruits des moteurs sont excellents.

JOUABILITÉ 96%
Rien à redire, c'est du tout bon. Aucun problème.

NUCLEAR STRIKE

Après Soviet Strike, ce nouvel épisode de Supercopter vous emmène en « vacances » en Asie, à la poursuite d'une bombe atomique. Faites tout votre possible pour éviter un hiver nucléaire...

Malgré vos exploits précédents en ex-URSS, la situation militaire n'a cessé de se dégrader. Ainsi, un colonel véreux, dénommé Lemonde, a réussi à voler une ogive nucléaire en Biélorussie. De quoi faire sauter une ville ! L'agence Strike vous a dépêché en Asie, où ce Lemonde est basé...

L'ENFER DU DEVOIR

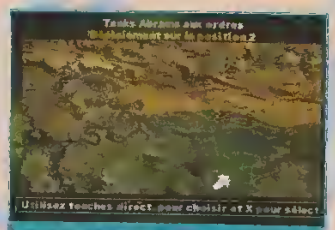
Comme d'habitude, vous voyez votre hélicoptère de l'extérieur, dans un décor représenté de 3/4 haut, et animé en 3D. Enfin, je dis hélicoptère, mais vous allez pouvoir diriger d'autres véhicules, option qui faisait défaut à Soviet Strike.

Pour que vos hommes puissent reprendre le contrôle de cette ville, vous devez les guérir.

Les avis des copilotes

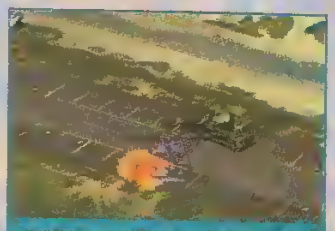
WOLFEN : « Les volets de la série "Strike" se suivent et se ressemblent, c'est un fait. Pourtant, c'est toujours avec un réel plaisir que je me plonge dans le sujet. Nuclear Strike est, à l'instar des précédents épisodes, l'un des rares — si ce n'est le seul — shoot'em up qui me semble digne d'intérêt. La jouabilité est comme d'habitude au rendez-vous — heureusement, compte tenu de la difficulté des missions, parfois dotées d'un brin de stratégie. J'ajouterai que les nombreuses séquences cinématiques permettent de s'y croire carrément. »

ELWOOD : « Décidément, E.A. ne semble pas vouloir mettre un terme à la série des bidules Strike ! Heureusement, à chaque nouvel opus, les innovations sont nombreuses et intéressantes. Ce coup-ci, le fait de pouvoir piloter des véhicules variés, et les graphismes superbes apportent un indéniable plus par rapport à Nuclear Strike.
Cependant, à la longue, le genre même du jeu peut lasser... »



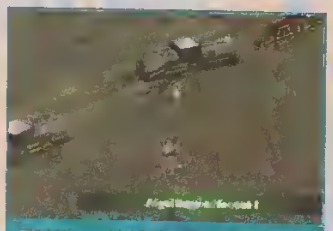
Strike Net est votre outil de communication par satellite. Vous pouvez ainsi commander des troupes à distance.

Le commandement va donc vous assigner des dizaines de missions, à travers plusieurs pays de la région : destruction de divers objectifs, rapatriements de prisonniers, escortes de convois, et même déploiements stratégiques de troupes sous vos ordres. De l'action intense au programme donc, d'autant plus que Lemonde réserve de nombreux coups



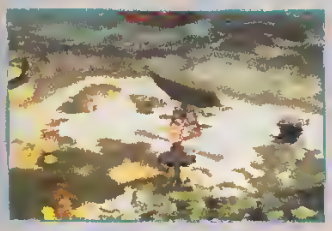
Déposez votre copilote afin qu'il infiltre, puis sabote les installations ennemis. Ici, il y va carrément au bulldozer...

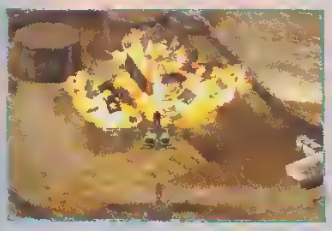
de théâtre qui vous obligeront à vous dérouter vers de nouveaux objectifs ! Vous pourrez toujours compter sur votre copilote pour aller saboter quelques installations au sol. Heureusement que vous n'êtes pas tout à fait seul car ce jeu, c'est vraiment l'enfer du devoir !

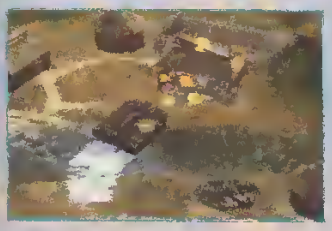


Dans la capitale nord-coréenne, escortez ce train de diplomates jusqu'à un lieu sûr, en vous improvisant aiguilleur !

NUCLEAR STRIKE







Alerte rouge ! Les Nord-Coréens lancent une offensive sur la Corée du Sud. Vous devez donc déployer vos diverses unités de combat.

Il vous faut détruire cette énorme base nucléaire. Heureusement, deux, trois chars et un hélico vieillot vous appuieront.

Grâce au système de communication Strike Net, vous êtes informé en temps réel de l'évolution des événements ; les infos vous sont transmises sous forme de données multimédias. Et n'oublions pas votre carte satellite qui localise ennemis, alliés, et soutien logistique (armes, carburant...).
Bref, avec six champs de bataille au lieu de cinq, plus de véhicules à diriger, et une action toujours aussi trépidante, Nuclear Strike est encore meilleur que son prédécesseur.

Bubu

Il existe même une mission cachée dans laquelle vous pilotez l'avion Harrier, celui qui peut rester en vol stationnaire.

PERMIS E

Hélicoptère Super Apache, avion à décollage vertical A-10 X, aéroglisseur et char sont les (principaux) véhicules que vous serez amené à piloter. Tandis que vos coéquipiers dirigeront des motos, bulldozers ou autres perforeuses de tunnel !

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	SHOOT TACTIQUE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

94%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Sans surprise, Nuclear Strike propose un nouveau théâtre d'opération, avec plus de missions et de véhicules. Bon pour le service !

GRAPHISME — 91%

Le graphisme, digitalisé, est toujours aussi beau et fourmille de détails.

ANIMATION — 88%

Plus fluide que dans la version précédente, la 3D est satisfaisante.

SON — 90%

Les bruitages sont très réalistes, et les musiques vous plongent dans l'action.

JOUABILITÉ — 85%

On a parfois du mal à détruire un ennemi, pourtant touché de plein fouet !

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	299,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA	299,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	349,00

• ACTION REPLAY 3	299,00
• MANETTE RHINO	99,00
• MANETTE ASCII	39,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO KART	199,00
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J MADDEN 97(EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	249,00
NHL 97 (EUR)	249,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00

• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	99,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
J MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TIME KILLER (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	399,00

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte française) nécessite un adaptateur AO28 TURBO	**99,00**

3DO

3DO +1 jeu 690 F

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM	
THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM

1290 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN	249,00
WORLD HEROES II	249,00

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD — CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00
KING OF MONSTER 2	199,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	349,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	349,00
ROBO ARMY	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	299,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	399,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS
12, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
34, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville - Châtelet
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT + 150 F de bon d'achat**** 1290 F
→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat*** 990 F
→ **VOLANT + PEDALIER** 449 F
→ Joystick simulateur de vol 499 F
→ Psychopad 299 F
→ Pistolet 199 F
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F
** 3 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	3?9,00
• CABLE DE LIAISON	1?9,00
• JOYSTICK	3?9,00
• MANETTE	?9,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	?9,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• PRISE PERITEL RGB	169,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	2?9,00

JEUX USA
DARK FORCES 199,00
FINAL FANTASY VII 399,00
INDEPENDANCE DAY 199,00
RALLY CROSS 199,00

JEUX JAP
ACE COMBAT 2 299,00
BASTARD 299,00
BUG RIDERS 299,00
COBRA 349,00
DRACULA X 399,00
DRAGON BALL Z2 299,00
DRAGON BALL GT 449,00
FINAL FANTASY VII 299,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
KOWLOON'S GATE 199,00
MARVEL HEROES 499,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART) 299,00
SENGOKU MUSOU 199,00
SUPER STREET FIGHTER EX 499,00
TIME CRISIS + GUN 499,00
WILD ARMS 199,00

JEUX EUROPEENS
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
AGENT AMSTRONG 299,00
BEDLAM 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUBSY 3D 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
BUG RIDERS 299,00
CASTLE VANIA 369,00
COMMAND AND CONQUER+ PAD 349,00
CONTRA 299,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK FORCES 299,00
DARK LIGHT 369,00
DESTRUCTION DERBY 2 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DRAGON HEART 299,00
EXHUMED 349,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 349,00
FATAL FURY 299,00
FIFA SOCCER 97 299,00
FIGHTING FORCE 369,00
FORMULA KART TEL
FORMULA ONE 97 TEL
GRID RUN 299,00
HERCULES 349,00
HEXEN 349,00
INDEPENDANCE DAY 369,00
ISS PRO 369,00
J MADDEN 98 369,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS 349,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST RESORT 349,00
LEGACY OF KAIN 299,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,00
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 349,00
MACHINE HUNTER 369,00
MEGAMAN X3 299,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MONOPOLY 299,00
MONSTER TRUCKS 369,00
MOTO RACER 369,00
NAMCO MUSEUM 4 299,00
NASCAR 98 369,00
NASCAR RACING 349,00
NBA IN THE ZONE 2 299,00
NBA LIVE 97 299,00
NEED FOR SPEED 2 369,00
NHL 98 369,00
NHL HOCKEY 97 299,00
NHL POWER PLAY 249,00
NUCLEAR STRIKE 369,00
ODD WORLD 369,00
OUER BOARD 349,00
OVERBLOOD 369,00
PANZER GENERAL II 369,00
PARAPPLE THE RAPPA TEL
PERFECT WEAPON 369,00
PFA SOCCER MANAGER 369,00
PGA TOUR 98 369,00
PLAYER MANAGER 349,00
PORSCHE CHALLENGE 299,00
POWER RANGER ZEO 349,00
PSYCHIC FORCE 349,00
RAGE RACER 349,00
RALLY CROSS 299,00
RAPID RACER 349,00
RAVEN PROJECT 249,00
RAY STORM 299,00
RAY TRACER 299,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RELOADED 249,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE 349,00
RIOT 349,00
ROAD RAGE 349,00
ROSCO MC QUEEN 349,00
SIM CITY 2000 349,00
SOUL BLADE 399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299,00
STREET FIGHTER ALPHA 2 349,00
SUIKODEN 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SWAGMAN 369,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SYNDICATE WARS 369,00
TEKKEN 2 349,00
TENKA 369,00
TEN PIN ALLEY 349,00
TETRIS PLUS 299,00
TOBAL 1 299,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE 349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD 369,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 369,00
VANDAL HEART 349,00
VIRTUAL POOL 96 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WAR GODS 349,00
WRECKING GREW 299,00
WING COMMANDER 4 369,00
WINGOVER 349,00
X COM 2 299,00
XEVIOUS 3D 299,00

Promos

JEUX USA
OFF WORLD INTERCEPTOR 99,00
RAYMAN 99,00

JEUX JAP
CHORO O 99,00
STAR GLADIATOR 99,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00
TOSHIDEN 3 149,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 149,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BATTLE SPORT 149,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CRUSADER NO REMORSE 199,00
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR 99,00
DESCENT 2 199,00
DISRUPTOR 199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE 299,00
FADE TO BLACK 169,00
FIFA 96 149,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00
JACK IS BACK 149,00
MAGIC CARPET 149,00
NAMOTEK WARRIOR 199,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 129,00
NFL QUATERBACK 97 149,00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET OVERKILL 199,00
PROJET X2 199,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 199,00
ROAD RASH 169,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
TOTAL NBA'96 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 149,00
WWF IN YOUR HOUSE 199,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT*** 990 F
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)** 990 F
Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 299 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
• PAD ANALOGIQUE 199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
• MANETTE TURBO 99 F

JEUX JAP
FATAL FURY REAL BOUT + CARTOUCHE 299,00
J LEAGUE VICTORY 97 299,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
MARVEL SUPER HEROES 399,00
OGRE BATTLE 349,00
THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS
AMOK 249,00
AREA 51 349,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK LIGHT 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DISCWORLD II 329,00
DRAGON FORCE 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
FIGHTER MEGAMIX 369,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 369,00
HEXEN 349,00
INDEPENDANCE DAY 369,00
JOHN MADDEN 97 299,00
JOHN MADDEN 98 369,00
KING OF FIGHTER 95 369,00
LAST BRONX 369,00
LOST VIKING 2 349,00
MASS DESTRUCTION 329,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NIGHT + PAD 399,00
PANDEMONIUM 369,00
RESIDENT EVIL 369,00
SCOR CHER 349,00
SHINNING THE HOLY ARK 329,00
SONIC JAM 279,00
SOVIET STRIKE 369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 249,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299,00
TOMB RAIDER + PAD 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 299,00

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 69 F

JEUX JAP
NIGHTS 149,00
VAMPIRE HUNTER 99,00
VICTORY GOAL 96 99,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 199,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BATTLE MONSTER 99,00
BREAK POINT TENNIS 149,00
BUBBLE BUBBLE 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CHAOS CONTROL 149,00
CRUSADER NO REMORSE 169,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00
FIFA 96 149,00
FIFA 97 199,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 149,00
GALACTIC ATTACK 99,00
HI OCTANE 99,00
IRON MAN 149,00
JACK IS BACK 149,00
JOHN MADDEN 97 199,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00
NBA JAM EXTREME 149,00
NHL HOCKEY 97 199,00
REVOLUTION X 129,00
RISE 2 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
SPACE HULK 2 199,00
STREET FIGHTER 99,00
VIRTUAL ON 199,00
WESTRLEMANIA 129,00
WWF IN YOUR HOUSE 169,00

JEUX USA
MYST 99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS 449,00
CLAYFIGHTER 499,00
DOOM 499,00
EXTREME G 499,00
FIFA 64 399,00
F1 POLE POSITION 499,00
HEXEN 499,00
ISS 64 545,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 549,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP TEL
NBA HANGTIME 499,00
PILOT WINGS 64 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TUROK 495,00
WAVE RACE 64 399,00
WARGOD 3 499,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

VOLANT MAD CATZ AVEC KIT DE VIBRATIONS INTEGREES 499 F
MANETTE 199 F
MEMORY CARD 99 F
MEMORY CARD 4X 199 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX.

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port jeux : 25 F consoles & accessoires 60F Chronopost 65 F (seulement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM TOM cartouches 40 Frs / consoles 80 Frs

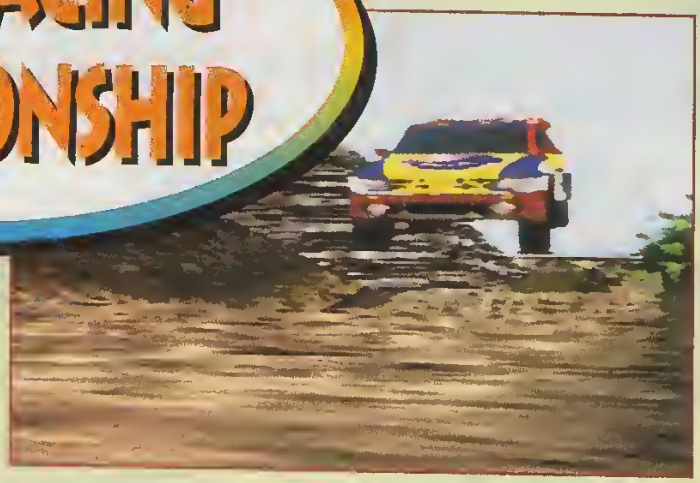
Nom Prénom
N° client
Adresse
Code Postal Ville
Age Téléphone Signature
(signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur ☐ SUPER NINTENDO ☐ SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGADRIVE ☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐ JAGUAR ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN ☐ NINTENDO 64

Mode de paiement ☐ Chèque postaux ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs
☐ Carte Bancaire N° Date de validité Signature
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

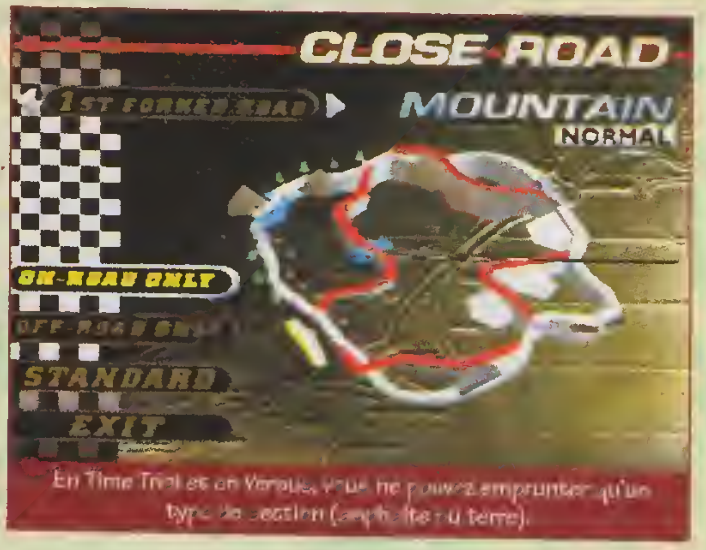


Après les décevants Cruis'in USA et F1 Pole Position, la N64 accueille enfin un jeu de course sympa. Certes, on ne peut pas encore crier au chef-d'œuvre, mais MRC va dans la bonne direction...

Multi Racing Championship est à la N64 ce que Ridge Racer fut à la PlayStation au moment de sa sortie. C'est-à-dire un premier jeu de caisses intéressant qui en appellera d'autres. Musiques techno, mode Mirror... à première vue, MRC semble vraiment s'inspirer du titre de Namco. Seulement, il est plus complet que son illustre aïeul. À la base, trois circuits sont disponibles (c'est peu !), que vous pourrez prendre en mode Mirror, dès que vous aurez fini le jeu (*lire Voitures cachées*). Ensuite, les dix véhicules (huit de base plus deux cachés) peuvent être réglés de manière précise au niveau des pneus, des suspensions, de la boîte, des ailerons aérodynamiques, etc. Ces réglages influent véritablement sur le comportement de votre bolide, que ce soit sur le plan de la vitesse ou de la tenue de route. Mais on ne peut pas vraiment parler de simulation, car l'ensemble reste très arcade.

TROIS VUES

Une intérieure qui vous permet de contrôler vos adversaires grâce au rétroviseur, et deux extérieures à des hauteurs différentes.



DEUX TYPES DE REVÊTEMENT

Les circuits sont composés de sections de longueur et de revêtement différents. La piste normale, en

VOITURES CACHÉES

Quand vous avez gagné le mode Championnat, vous affrontez Hannya. Battez-le sur les trois circuits, et sa caisse (route) est à vous. Idem avec Deus (tout terrain), et le mode Mirror est dispo.

En mode Deux joueurs, les graphismes sont moins beaux et les décors moins détaillés, mais l'animation reste correcte.

Race offre un challenge plutôt corsé. Pour battre Deus et ainsi finir le jeu, il vous faudra donner le meilleur de vous-même, et réaliser un parcours sans faute sur les trois circuits ! La possibilité de jouer à deux via un écran splitté est un plus, d'autant que l'animation n'en souffre pas exagérément. Enfin, sachez que le soft reconnaît le kit vibration. Mais vous ne sentirez réellement ses effets qu'en empruntant les sections en terre ou en tapant dans les murs. Bref, MRC est un petit jeu fort sympathique et relativement complet.

Chon

TOUT TERRAIN

Les voitures tout terrain sont moins rapides, mais permettent de négocier les raccourcis à fond. Les routières sont véloces, mais à leur volant, les passages tout terrain sont délicats à négocier.

asphalte, offre une tenue de route confortable et permet de réaliser des vitesses de pointe appréciables, mais elle est aussi plus longue que la piste en terre. À vous de choisir la bonne voiture (vitesse ou 4x4) en fonction des sections que vous souhaitez emprunter, de manière à obtenir un bon compromis.
Concernant la jouabilité, vous devrez apprendre à maîtriser l'art de la glissade et du contre-braquage avant d'espérer finir le jeu. Pour cela, les modes Free Run et Time Trial sont les bienvenus. De plus, le mode Match

L'avis brumeux de Milouse

« Ma foi, ce jeu n'est pas mal... Même si les graphismes ne sont pas à tomber par terre (ils sont un peu granuleux), et les mouvements de caméra peu agréables à l'œil. Mais question jouabilité, Multi Racing Championship se révèle fort intéressant. Bizarrement, il est rapide, mais les sensations sont cassées à cause de ce foutu brouillard qui n'en finit pas d'envahir les jeux de la N64 ! »

développeur	IMAGINEER
éditeur	OCEAN
textes	ANGLAIS
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	PILE
continue	INFINI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

82

En résumé

Le premier jeu de caisses intéressant sur N64, à la jouabilité sympa et à la difficulté relevée. Mais ça manque de circuits !

GRAPHISME 82%
Rien d'hallucinant, mais le tout est correctement réalisé.

ANIMATION 83%
Elle est bonne, même si l'impression de vitesse n'est pas top.

SON 70%
La musique techno est saoulante et les bruitages moyens.

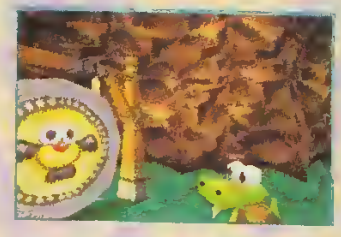
JOUABILITÉ 89%
Maîtriser les glissades demande un entraînement assidu.

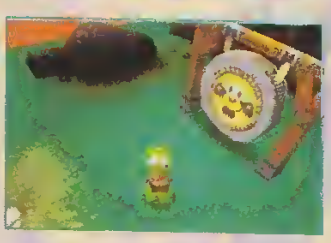
CROC

Super Mario 64 ferait-il des émules sur PlayStation ? C'est ce que l'on est tenté de croire en découvrant Croc, dernier jeu de Fox Interactive. Mais de là à retrouver la magie du titre de Nintendo...

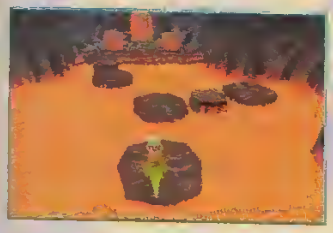
Non, pitié ! Pas de nouveau héros tout mignon tout beau... arghhhh... trop tard, j'ai craqué. C'est au tour de Fox Interactive, ce mois-ci, de nous faire le coup de l'animal « plus mignon que moi tu meurs ». Coup de maître même, puisqu'il s'agit d'un crocodile, espèce traditionnellement abonnée aux bestiaires. Croc, c'est son nom, s'est donc fait enrôler dans un jeu de plate-forme, où il doit délivrer les Gobbos, ses potes à poils. Sa quête est composée de cinquante niveaux, eux-mêmes divisés en quelques petites zones. On retrouve tous les ingrédients habituels : des ennemis bloquant le passage, des plates-formes fixes, mobiles (qui s'effondrent sous les pas du joueur), ou verglacées, des clés à trouver, des blocs à casser, et quelques passages secrets.

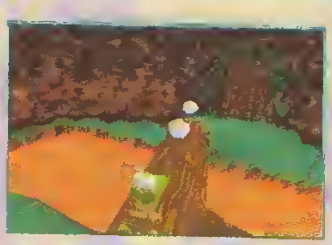
Croc se distingue surtout par la liberté totale qu'il accorde au joueur, contrairement à des titres comme Pandemonium! et Crash Bandicoot. Liberté qui a un prix : les déplacements en 3D mettent parfois la jouabilité à mal et cassent le rythme habituel du genre. On peut en effet

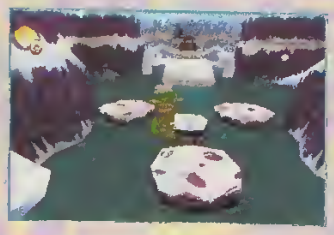




RÉGLAGES CAMÉRAS
On peut à tout moment choisir un angle de caméra parmi trois disponibles (de hauteurs différentes).





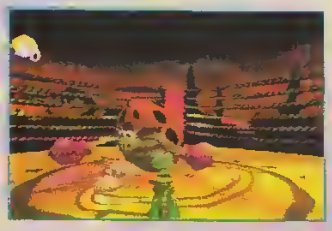


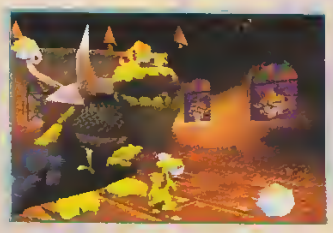
Comme dans Mario 64, le joueur peut s'agripper sous une grille pour avancer suspendu. La comparaison s'arrête là.

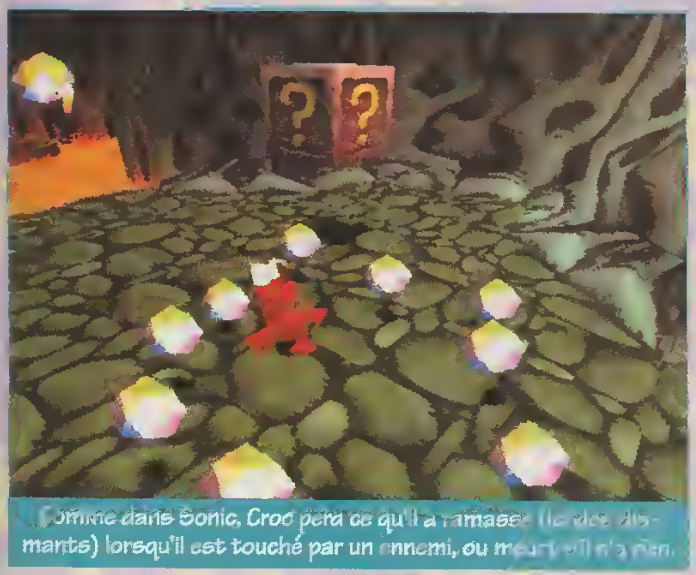
CROC

CROC-MITAINE

Les boss du jeu sont d'inoffensifs petits animaux transformés par le big méchant en monstres sanguinaires, pour l'occasion. Quelle misère mes enfants, quelle misère...



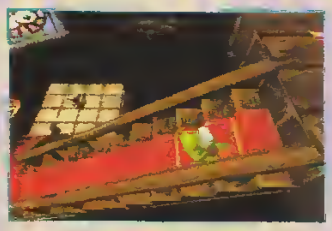




Comme dans Sonic, Croc perd ce qu'il a ramassé (les cœurs diamants) lorsqu'il est touché par un ennemi, ou meurt s'il n'a rien.

reprocher à Croc d'être aussi mou que peu original. Heureusement, une multitude de points de sauvegarde (ou de mots de passe) encouragent le joueur à progresser. De plus, la réalisation, bien que vide de tout effet graphique extravagant, est soignée. Les décors et les ennemis sont un peu simplistes, mais on ne voit quasiment jamais de pixelisation. Cela confère à Croc une douceur qui séduira les jeunes joueurs et les fondus de plate-forme qui n'en peuvent plus d'attendre les suites de Crash Bandicoot et Pandemonium!.

Milouse



PASSEPORT « JMJ »

Bienvenue dans un monde d'amour, de prés verdoyants, d'étendues enneigées... aaaaaahhhhh ! Les mondes de petits nuages roses ne sont pas l'apanage de Nintendo !

Croc en analogique

Croc est compatible avec le nouveau paddle analogique de Sony. Grâce à celui-ci, j'espérais bien retrouver un maniement à la Mario 64 , mais Fox a conservé le mode de déplacement original. Résultat, non seulement la jouabilité n'est pas améliorée, mais elle est dégradée ! Cela est dû au fait que l'on a du mal à avancer ou reculer parfaitement droit avec ce nouveau périphérique. Le paddle n'est pas en cause, c'est le jeu qui ne lui est tout simplement pas adapté.

L'avis d'Elwood

« Incontestablement Mario 64 a créé un nouveau genre, que la PlayStation se devait d'essayer. Avec Croc, elle tente de rivaliser avec la N64. Graphiquement, le résultat tient la route, par contre niveau fun, le croco de la Fox n'est pas parfaitement au point. Mais son charme le sauve. »

développeur	FOX INTERACTIVE
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASS OU MC
continue	INFINI
difficulté	MOYEN
durée de vie	CORRECTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

88

en résumé

Bilan mitigé ! D'un côté, on a une action trop classique, et de l'autre, de nombreux niveaux et un héros adorable.

GRAPHISME	89% — On aurait aimé un peu plus de variété, mais c'est propre.
ANIMATION	85% — C'est fluide et notre héros a une démarche bien rigolote.
SON	85% — Musiques gentilles qui s'inscrivent bien dans l'ambiance gamin.
JOUABILITÉ	82% — La 3D n'est pas l'amie de la précision, on le savait... mais on s'en sort.

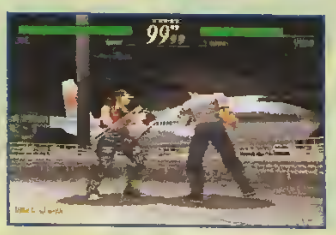
LAST BRONX

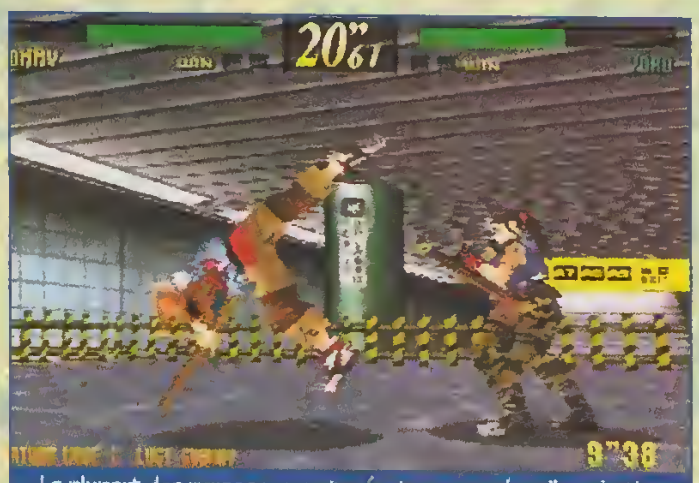
Last Bronx, le jeu d'arcade de Sega qui a fait fureur l'été dernier au Japon, est enfin disponible sur Saturn. Bonne nouvelle pour les saturniens amateurs de combat : le jeu est une conversion exacte de la borne.

Se déroulant dans un futur proche, façon Akira, Last Bronx met en scène de jeunes loups, chefs de bande et maîtres d'arme à leur façon. Invités à un tournoi par le mystérieux « Red Eye », ils comptent bien régler une fois pour toutes leurs différents. Vous l'avez deviné, Last Bronx est un jeu de baston dans la plus pure lignée des écuries Sega. Le système adopté est d'ailleurs le même que celui de Virtua Fighter ou Fighting Vipers : seulement trois boutons, qui correspondent à la garde, aux coups de poings (ou à l'arme), et aux coups de pieds. Ceux qui sont familiarisés avec ce sytème n'auront donc aucun problème pour maîtriser rapidement l'un des huit personnages disponibles. Seulement huit ? Un de plus avec le boss, mais avouez que c'est peu comparé à Fighter's Megamix... Qu'à cela ne tienne, ces neuf personnages ont l'avantage d'être radicalement différents, et d'avoir très peu de coups en commun. L'aire de combat est très vaste, les différentes armes sont représentées de façon très réaliste, et semblent toujours en mouvement. Ajoutons quelques options (mode Saturn, Sur-

RENVERSANT...

Zaimoku est le seul personnage à disposer de « contres ». Ainsi, il peut renverser les assaillants un peu trop hardis, à condition d'entrer la manipulation correspondant à l'attaque.





La plupart des persos peuvent exécuter un nombre d'acrobaties assez flippantes. Ici, Tomy décoche un double coup de pied circulaire.

ARME FATALE

Certains coups mettent en grand danger, et infligent des dégâts conséquents. Le coup de boule volant de Kurosawa fait partie de ceux-là : on ne peut pas le stopper, et pour cause...

vival très détaillé, Time Attack...), des scènes animées excellentes ; cette conversion fait honneur au jeu d'arcade (hormis les bénins clignotements de polygones survenant lors des très gros plans). Même si le concept a un peu vieilli — la seule possibilité d'esquive étant une simple roulade — le jeu reste très amusant et très nerveux. Si vous ne lorgnez pas trop sur les titres PlayStation, et si vous préférez les jeux techniques à ceux proposant des graphismes tape-à-l'œil, Last Bronx a de quoi vous séduire.

Reyda

NEUF COMBATTANTS

On peut distinguer deux catégories de combattants selon leur arme : 1 /courte portée mais enchaînements rapides ; 2/ longue portée, peu d'enchaînements, mais bons coups de vice.

développeur
SEGA
éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
MÉMOIRE INTERNE
continue
INFINI
difficulté
PARAMÉTRABLE
durée de vie
PLUTÔT LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 88%

en résumé

Last Bronx n'est certes pas un jeu très spectaculaire, car il joue la carte du réalisme, mais il est accessible et agréable à jouer.

Suspendre son combo ?

La grosse nouveauté de Last Bronx, sur le plan du maniement, réside dans la possibilité d'utiliser le bouton de garde pour arrêter un enchaînement (ou combo) en cours, et repartir directement sur un autre sans temps mort. Ainsi, si vous commencez un combo au visage de votre adversaire et qu'il s'accroupit, vous pouvez le stopper net pour lui placer un casse-garde. Inutile de dire qu'une fois ce système maîtrisé, l'assaillant possède un énorme avantage sur le défenseur. Ce principe était intéressant sur la borne d'arcade qui permettait des parties rapides, puisque personne ne voulait se retrouver en « garde forcée » ! Mais bon, la parade est vite trouvée : chaque personnage possède une panoplie de projections très étendue. Accessoirement, le bouton de garde bien utilisé sert aussi à feindre des attaques pour déstabiliser l'adversaire. Vicieux !

GRAPHISME 89%
Globalement satisfaisants, ils sont toutefois assez ternes...

ANIMATION 92%
Les armes semblent constamment en mouvement. Légers clignotements.

SON 85%
Les musiques mettent l'ambiance. Les bruitages et voix sont bien dosés.

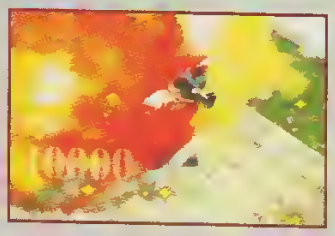
JOUABILITÉ 95%
Bien plus accessible qu'un Virtua Fighter. Débutants acceptés.

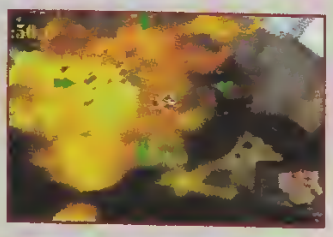
BLAST CORPS

L'équipe de développement Rare, célèbre pour ses Donkey Kong Country sur Super Nintendo, s'attaque à la N64 avec un jeu d'action original, où la réflexion tient une place non négligeable. Alors, Rare est-il toujours synonyme de qualité ?

Vous connaissez la dernière de nos amis les militaires ? Ils ont décidé de transporter des missiles nucléaires par camion. Le souci, c'est qu'ils ont confié ce dernier à un chauffeur du Ritz : à fond, à fond, et pas capable de tourner. Résultat : on vous a demandé de faire le ménage devant lui afin d'éviter le moindre choc, synonyme d'explosion nucléaire au beau milieu d'habitations (ça peut blesser). Votre mission, justement, ne consiste pas à aller couper du bois mais a démolir ces habitations. C'est très profond comme principe : il faut exploser des trucs... avant qu'ils ne soient détruits autrement !

Toutefois, en bon militaire, vous vous exécutez. Au début, le convoi passe dans des endroits assez dégagés. C'est le moment de se familiariser avec les différents véhicules proposés : voitures, camions, robots... Une fois maîtrisé le maniement de chacun d'entre eux (une douzaine), les premiers niveaux sont vite bouclés. Pas besoin de réfléchir alors, puisque l'outil de destruction est imposé en début de niveau. Puis, les choses se gâtent. On peut bientôt descendre de son véhicule pour en emprunter un autre. Attention, tous ne sont pas interchangeables puisque spécifiques. Chacun effectue un type de tâche précis, et comme le camion dangereux avance lentement mais sûrement, il faut s'organiser rapidement. La première difficulté est le repérage des lieux, car l'angle de vue, même si on peut le régler légèrement, ne montre en général qu'une petite surface du niveau. On est parfois obligé de déplacer un bateau ou un train, de manipuler une grue pour transporter sa machine. À d'autres moments, il est nécessaire de déplacer des caisses de TNT pour descendre les immeubles les plus coriaces... La jouabilité est aussi un facteur de difficulté : la précision n'est pas toujours au rendez-vous, et parmi les « joujoux » que le joueur a à sa disposition, il y en a de bien crispants.



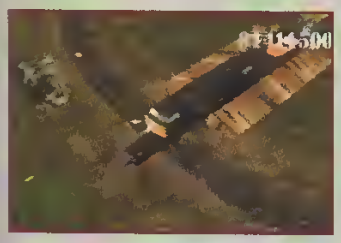
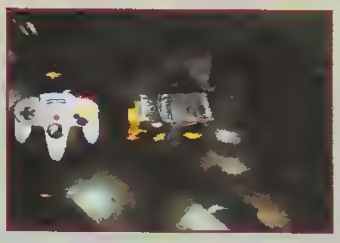
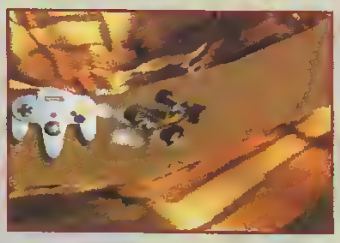
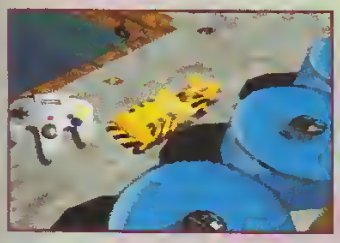


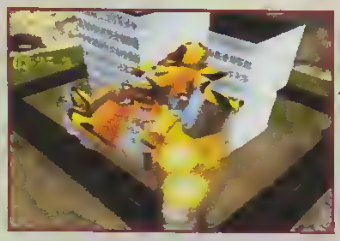
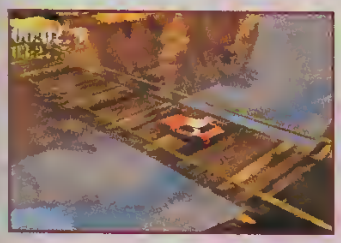
EXHIBITION

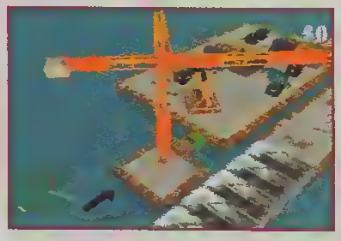
Si les décors du jeu sont jolis mais pas surprenants, Rare a, en revanche, mis le paquet sur les explosions. On en voit de toutes les couleurs. Au point de perdre de vue son propre véhicule ! Les mauvaises langues pourront avancer que ces explosions ne font que masquer la façon ridicule dont les bâtiments disparaissent...

Le chauffeur pourrait passer à côté... mais non, il est obnubilé par le béton. « Bétonophile » qu'il y avait écrit dans son dossier !

BLAST CORPS



LA MAISON, ELLE A FAIT BOOM !

Les engins ne sont là que pour réduire en poussière tout ce qu'ils croisent. La moto peut ramasser et lancer des missiles ; le Buggie doit passer sur un tremplin pour tomber sur la cible ; l'infernal camion-benne doit déraper pour filer des coups de... benne ; deux robots (qui n'ont pas peur du ridicule) doivent courir pour faire des galipettes ; alors qu'un autre joue de son jetpak pour s'élever dans les airs avant de retomber lourdement. Ajoutons une pelleteuse, quelques voitures, un bateau, un train et une grue...

éditeur
RARE
éditeur
NINTENDO
textes
ANGLAIS
genre
ACTION
joueur(s)
1
sauvegarde
CARTOUCHE
continue
INFINI
difficulté
ASSEZ DUR
durée de vie
CORRECTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 88%

en résumé

Blast Corps est un jeu très particulier. Pas aussi fun qu'on pourrait le croire, il assure toutefois du point de vue de l'intérêt.

Heureusement, avec un minimum de patience et de hargne, on avance dans le jeu, car la difficulté est progressive. La principale qualité de Blast Corps est son challenge prenant. On a du mal à le lâcher tant que l'on n'a pas tout vu ; ce qui prend un certain temps. Car une fois la voie ouverte au convoi dans tous les niveaux, on doit encore y pénétrer pour les nettoyer en totalité, et y trouver quelques éléments. S'ouvrent ainsi de nombreux niveaux bonus, proposant des challenges de vitesse. La durée de vie est donc honnête. Comme en plus, sans atteindre des sommets, les graphismes 3D et la bande-son du jeu sont très soignés, Blast Corps vaut définitivement le détour.

Milouse

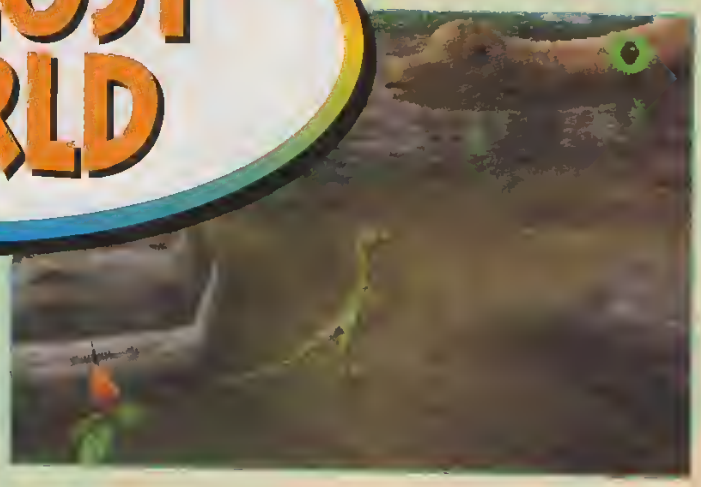
GRAPHISME 90%
Le style tend vers le réalisme. C'est propre, aucun reproche à faire.

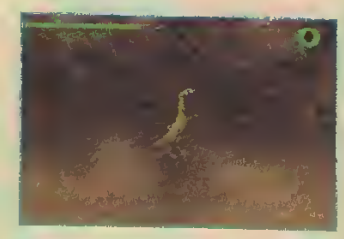
ANIMATION 88%
Pas fou, Rare s'est bien gardé d'afficher trop de choses à la fois.

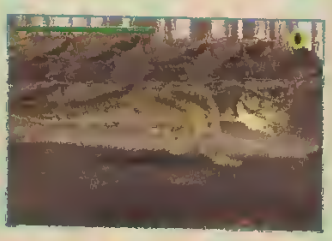
SON 83%
On a droit à quelques digits vocales, mais les musiques s'oublient vite.

JOUABILITÉ 83%
Tout dépend de l'engin que l'on pilote, mais dans l'ensembe c'est correct.

THE LOST WORLD



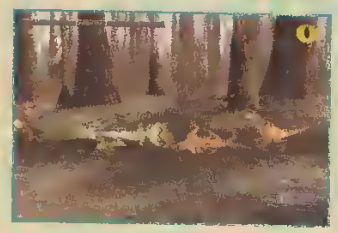




DIS «YES !» AUX DINOS
Si l'on croise pas mal d'espèces dans le jeu, on ne peut en diriger que trois, mais franchement ils sont top !

Si je n'ai pas vu le film, le jeu, lui, m'avait tapé dans l'œil lors du dernier salon E3 à Atlanta. Qu'en est-il quelques mois plus tard de l'impressionnant soft que l'on nomme simplement : The Lost World ?

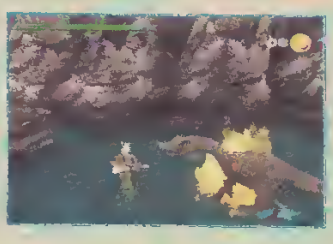
The Lost World vous propose de jouer tour à tour avec des dinosaures et des humains. Alliant à la fois plate-forme et action, ce titre développé par DreamWorks (la boîte de Spielberg) est une véritable petite merveille d'animation. Bon, pour ce qui est des humains ce n'est pas le top, mais alors croyez-moi sur parole, en ce qui concerne les dinos, c'est le fin du fin ! Et particulièrement pour le Compy et le T.Rex ; les faire se mouvoir dans la jungle est un véritable plaisir.
Voilà un titre qui avait donc tout pour me plaire : des niveaux nombreux et variés, une ambiance sonore béton et des graphismes très soignés. Je me faisais une joie de le tester... et pourtant quelques parties plus tard, je m'arrache les cheveux, vocifère les pires injures et ne rêve que d'une chose : en finir le plus vite possible pour ne plus jamais entendre parler de ce jeu. Comprenons-nous bien : The Lost World est un beau produit, mais il n'est pas bon à jouer. La difficulté est vraiment mal dosée et la jouabilité contraignante. Ou coup on meurt trop souvent lors d'un banal saut, ou encore sous la pression d'une horde



Rex, au pied ! Et lâche le monsieur ! On ne joue pas avec la nourriture, je te l'ai dit cent fois !

HOMO SAPIENS

Les deux humains que vous contrôlez sont évidemment moins fun que les dinos. Par contre, comme pour ces derniers, il faudra vous accrocher pour mener à bien vos missions !



Certains dinos sont suffisamment stupides pour ne pas bouger lorsqu'on leur tire dessus. Profitez-en !

d'ennemis impossibles à vaincre. Par exemple, dans le premier niveau du T.Rex, les vélociraptors vous traquent sans pitié. Normal, seulement je peux vous garantir qu'au bout de plusieurs vies perdues vous ragerez tout autant que moi ! Même en prévoyant leurs attaques on l'a dans le... baba ! Bref, The Lost World ne me semble pas être un investissement raisonnable. Moi, je passe la main, et ne comptez pas sur moi pour la version Saturn !

El Didou,
du même avis que l'homme aux mots compliqués !

PLAISIRS VARIÉS !

Dans ce jeu, on passe des dinos aux humains. Si bien que tour à tour, on change de proie. Beaucoup d'action et quelques scènes de plate-forme. Il y en a presque pour tous les goûts !

Deux avis convergeants !

ELWOOD : « OK Didou, t'as raison. Lost World c'est beau, ça bouge bien, les dinos sont animés façon cinoche, mais la jouabilité craint un max. Trop pointus, pas assez instinctifs, les déplacements sont une vraie galère... Dommage, car avec une bonne maniabilité, Lost World aurait été top ! »
CHON : « Je trouve les combats entre dinos assez fouillis, heureusement que les humains se dirigent plus facilement. Mais ce qui me gêne le plus finalement dans ce jeu, c'est la difficulté horriblement élevée. »

Ça croustille !

L'indéniable plaisir dans Lost World est de croquer ses ennemis, tout particulièrement lorsque l'on dirige le cruel T-Rex. C'est tellement gore que cela en devient drôle. En plus ces copieux en-cas vous redonnent de la vie. Tout bonnement génial ! C'est grave docteur ?

développeur	DREAMWORKS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION
joueur(s)	1
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	NON
difficulté	AU SECOURS !
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 40%

80

En résumé

The Lost World est un très beau jeu, dommage qu'il soit gâché par une jouabilité délicate et une difficulté déraisonnable.

GRAPHISME 90%
Les dinos sont superbes et les décors classieux. Beau boulot !

ANIMATION 95%
L'animation des différents dinosaures est tout à fait remarquable.

SON 97%
Une ambiance sonore digne du long métrage. Un véritable régal !

JOUABILITÉ 50%
C'est vraiment le point noir du jeu. Les sauts sont insupportables !

Manga Distribution

Albator 84 le Film New	V.F	129 F
Albator 84 Vol 1 à 6 New	V.F	119 F
Arion Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Art Of Figthing	V.F	99 F
Babel Vol 1 à 2	V.F	89 F
Baoh le Visiteur	V.F	99 F
Be Bop Hi-School	V.F	89 F
Black Jack Vol 1	V.F	109 F
Black Jack Vol 1 à 5 New	V.F.S	109 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Burn Up	V.F	89 F
Camelot New	V.F.S	109 F
Chasseurs de Vampires	V.F	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6 New	V.F	109 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
City Hunter O.A.V 1h30 New	V.F	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	89 F
Crying Freeman Vol 1 à 4	V.F	89 F
Dancougar	V.F	89 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Épis inedits vol 1 à 2 New	V.F	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F	99 F
Eight Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
El Hazard Vol 1 à 3	V.F	99 F
El Hazard Vol 4	V.F	119 F
Fam and Ihrlie New	V.F.S	109 F
Fire Emblem New	V.F.S	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret New	V.F.S	249 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakkenden Vol 1 à 2 New	V.F	119 F
Humming Bird	V.F	89 F
Iria Vol 1 à 3	V.F	99 F
Kamul	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	89 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'Ange des Ténèbres New	V.F.S	109 F
Les Cités D'or Vol 1 à 2	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 3 à 10	V.F	119 F
Les Heros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
La Legende de Lemnear	V.F.S	99 F
Macross Robotech	V.F	89 F
Macross 2 Vol 1 à 2	V.F	89 F
Macross 2 Vol 3	V.F	109 F
Maps Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	99 F
Max et Compagnie le Film New	V.F	119 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Moldiver Vol 1 à 3	V.F	89 F
Moonlight la Fierre de Lune	V.F	99 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Nom de Code Love City	V.F.S	99 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Orange Road Vol 1 à 3	V.F	99 F
Plastic Little	V.F	89 F
Princesse Minerva New	V.F.S	109 F
Ran la Legende Verte Vol 1 à 3	V.F	89 F
Ranma 1/2 le Film Vol 1 à 2	V.F	99 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Réincarnation Vol 1	V.F	99 F
Réincarnation Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Robotech Vol 1 à 6 New	V.F	119 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Sailor Moon le Film New	V.F	119 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Samourai Shodown	V.F	99 F
Slayer New	V.F.S	109 F
Slow Step Vol 1 à 3	V.F.S	99 F
Spider-Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
Suikoden	V.F	109 F
Tatton Master Vol 1	V.F	89 F
Tenchi Muyo Vol 1 à 3	V.F	99 F
The Cocpit	V.F	99 F
The Hard	V.F	99 F
Tom Sayer Vol 1 à 3 New	V.F	109 F
Toshinden Vol 1 à 2 New	V.F	109 F
Yoko Leda	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F
You're Under Arrest Vol 1 à 2	V.F	99 F
Young Guns New	V.F.S	109 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 3	V.F	89 F
Wat Poe	V.F.S	89 F

ROBOTECH

MACROSS : LA SAGA

Les Mangas interdits aux moins de 18 ans
Photocopie d'Identité Obligatoire

Alien From Darkness New	V.F	99 F
Ange des Ténèbres Vol 1 à 4	V.F	99 F
Belle et Diable	V.F	99 F
Bestials Sévices	V.F	99 F
Can Can Bunny New	V.F	99 F
Cris et Châtiments	V.F	99 F
Dark Side Blue	V.F	99 F
Docteur Feel Good	V.F.S	99 F
Dragon Pink Vol 1 à 3	V.F	89 F
Emy la Cochonne New	V.F	89 F
Esclave & Soumise	V.F	89 F
Fantasmes Charnels	V.F	89 F
Imma Yojo Vol 1 à 3 New	V.F	99 F
Hard Stock New	V.F	99 F
La 51è Galaxie	V.F	89 F
Mademoiselle Meteo Vol 1 à 4	V.F	89 F
Magical Twilight Vol 1 à 3	V.F	99 F
Manga X New	V.F	99 F
Mission Extrême Vol 1 à 2 New	V.F	109 F
Miss Visionary Vol 2	V.F	99 F
Ogeoki Clinic	V.F	89 F
Odyssée du Plaisir	V.F	99 F
Parade Parade	V.F	89 F
Possessions Diaboliques	V.F	99 F
Poupée du Vice	V.F	99 F
Sailor Guerrières Vol 1 à 2	V.F	99 F
Select X Vol 1 à 2 New	V.F	99 F
Sex Fighter New	V.F	99 F
Shin Angel Vol 1 à S	V.F	89 F
Stainless Night	V.F	89 F
Twin Angel Vol 1 à 2	V.F	99 F
Twin Angel Vol 3 à 4 New	V.F	99 F
Twin Dolls Vol 1 à 2	V.F	99 F
Urotsukidoji 3 Vol 1 à 4	V.F	99 F
Urotsukidoji 4 Vol 1 New	V.F	109 F

MANGA DISTRIBUTION

MANGA'DISTRIBUTION
LE SPÉCIALISTE DE LA JAPANIMATION
PLUS DE 100 000 K7 VIDÉO EN STOCK
PLUS DE 300 K7 VIDÉO DIFFÉRENTES
DU JAMAIS VU !!
VENEZ NOUS VOIR
AU 13 BLD VOLTAIRE 75 011 PARIS

Revendeurs Contactez Nous.
Tel : 01 48 06 30 99
Fax : 01 48 06 20 59

CD Audio 129 F
- Cobra l'Album
- Generation Japanimation
- Lodoss Vol 1
- Lodoss Vol 2
- Lodoss Vol 3
- O.Z
- Video Girl
- Reincarnation

Kimagure ORANGE ROAD

MAX et compagnie

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

KAMI KAZE

BON DE COMMANDE

OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI, SUR PAPIER LIBRE A ENVOYER À MANGA DISTRIBUTION 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 01 47 00 99 57
SI VOUS AVEZ DÉJÀ PASSER UNE COMMANDE, VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE DE 15% QUE VOUS POUVEZ APPLIQUER IL VOUS SUFFIT D'INDIQUER VOTRE CODE

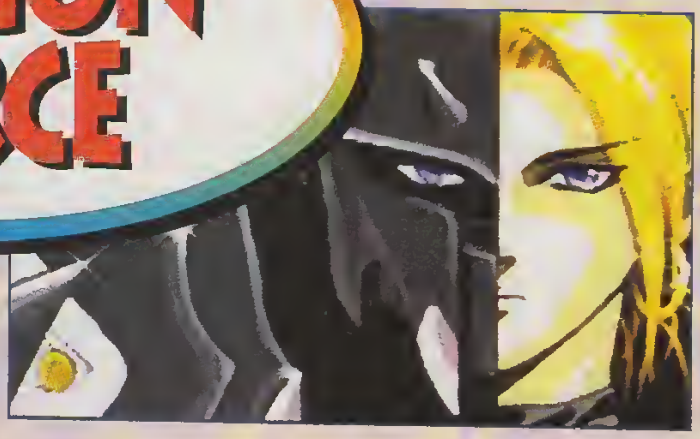
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____
Ville _____
Tel _____
Frais de Port Colissimo Jour + 2 (25 F)
Frais de Port Chronopost Jour + 1 (40 F)
Règlement : Chèque, C.B, Mandat
N° C.B _____
Expire à Fin le _____/_____

Titre du Film	Prix
REMISE 15 %	
Frais de port Belgique, Suisse, Dom Tom 70	
Total à Payer+Port	

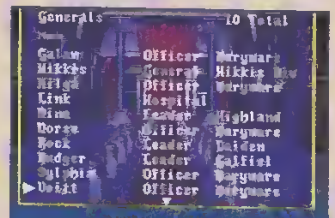
Commande dans la limite du stock disponible toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs ; Photos non contractuelles Manga'Distribution SA RC Paris B 408 956 080 0001

DRAGON FORCE

Si les wargames sont monnaie courante au Japon et aux States, il n'en va pas de même chez nous. En fait, il n'y a guère que Sega qui fasse un effort, en proposant Dragon Force aux stratèges en herbe.



L'action se situe sur un continent nommé Legendra. Ce dernier est divisé en huit royaumes gouvernés par des seigneurs aux mentalités très diverses (cela fait donc huit scénarios). Vous incarnez l'un d'eux et vous livrez quotidiennement aux joies de la guerre. C'est alors qu'un neuvième larron fait son entrée sur la scène politique en décidant que Legendra lui appartient. Il convient de décréter l'union sacrée en ralliant les sept autres rois à votre cause. La diplomatie n'étant pas la qualité première du jeu, vous devrez faire vos preuves sur les champs de bataille afin de persuader l'ennemi de rejoindre le camp du futur vainqueur, autrement dit le vôtre.

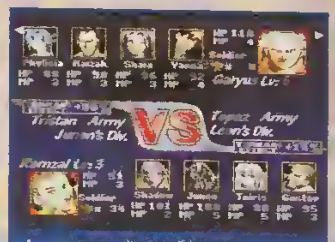


Au bout d'un moment, le nombre élevé de généraux devient un enfer à gérer.

Avis de Reyda :

« Ayant joué à ce jeu dans sa version jap', je constate que les traducteurs ont bien bossé. Cela dit, le jeu reste un peu répétitif et gavant à la longue, surtout parce que la machine est stupide. Heureusement, les persos, leur passé et leurs rivalités composent un scénario classique mais prenant, et très agréable. Sa grande force, c'est qu'il peut être rejoué plusieurs fois. »

Lors de la phase de politique, n'oubliez pas de fortifier vos châteaux proche du front.

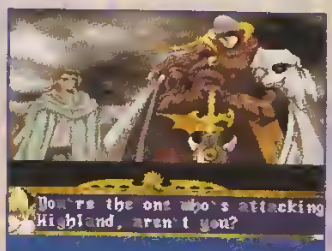


Avant une bataille, vous pouvez apprécier l'ensemble des forces en présence. Parfois le repli stratégique peut s'avérer judicieux.

MALHEUR AUX GÉNÉRAUX VAINCUS !

Le jeu se divise en deux phases distinctes : les manœuvres militaires et la gestion de votre empire. Durant la première phase, vous déployez vos unités commandées chacune par un général, afin de conquérir les châteaux adverses. Après chaque combat, le général vaincu est capturé par le camp victorieux. Au bout d'un certain temps, commence la phase de gestion au cours de laquelle vous attribuez des décorations à vos généraux les plus méritants, leur permettant ainsi de commander un plus grand nombre de troupes. Dans le

Durant la phase de « politique », vous décorez les généraux les plus méritants.



Les scénarios sont ponctués d'événements plus ou moins aléatoires.

En combat, vous disposez de plusieurs styles de magie. Certains sortes affectent les troupes ennemies, d'autres uniquement les généraux.

DRAGON FORCE

LES UNITÉS

Il existe une dizaine d'unités aux aptitudes très différentes. Soyez observateur afin de reconnaître quel type d'unité est la plus apte à affronter tel autre type de combattants. Exemples : les Harpies sont les bêtes noires des Cavaliers, les Samouraïs sont des chasseurs de Dragons invétérés.

La résolution des combats donne lieux à des animations permettant de suivre l'évolution de la bataille.

La phase de « campagne » s'effectue en simultanée sur l'ensemble de la carte générale.

même temps, les généraux dotés d'une haute intelligence pourront s'atteler à la fortification de vos châteaux ou à la recherche d'objets magiques. Enfin, entretenez-vous avec les officiers prisonniers afin de les convaincre de trahir leur souverain pour se mettre à vos services ; la plupart d'entre eux acceptent sans trop de problèmes. Vous contrôlerez alors autant d'unités supplémentaires que de généraux « convertis ». Une fois la phase de politique achevée, vous repartez pour une nouvelle campagne, et ainsi de suite...

Dotés d'une excellente durée de vie, les scénarios se différencient les uns des autres par un territoire de départ variable, requérant une stratégie de conquête différente.

Bref, cet excellent wargame mérite toute votre attention. Et encore une fois, louons les efforts de Sega.

Général Wolf

développeur	SEGA
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	WARGAME
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	GÉNIALE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Malgré un niveau technique très moyen et des défauts mineurs, Dragon Force est une denrée trop rare sur console pour passer à côté.

GRAPHISME — 80%

Graphismes à base de sprites. Simple et efficace.

ANIMATION — 85%

Les sprites sont animés de façon très correcte.

SON — 85%

Bonne musique d'ambiance.

JOUABILITÉ — 85%

Les déplacements dans les menus auraient gagné à être plus ergonomiques.

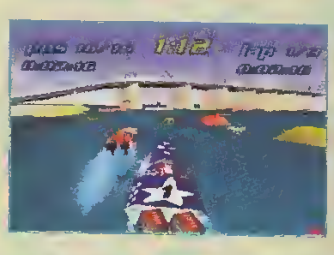
100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

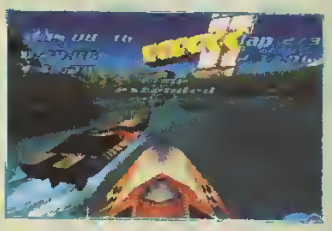
RAPID RACER

On se doutait bien que Sony n'allait pas rester les bras croisés face à l'offensive de Nintendo, qui nous a renversés avec son très humide Wave Race 64. Avec Rapid Racer, la Play vous invite à participer à des courses de off-shore.

Je ne crois pas avoir déjà participé à une course de hors-bords virtuelle, si ce n'est dans le très particulier Micro Machines. C'est donc sans aucun a priori que je me suis plongé dans ce nouveau jeu de Sony. Cela a d'abord été une agréable surprise : les graphismes en haute résolution procurent réellement un sentiment de propreté, et mettent en avant les couleurs. De plus le rendu de l'eau, sans atteindre la qualité de celui de Wave Race 64, et encore moins celui de mon bain, est très réussi. Mais engagé dans une partie, la déception m'a gagné rapidement : impossible d'aller où l'on veut, d'avancer à peu près droit... Puis retour au premier jugement (!) : une fois les commandes maîtrisées, l'angle de caméra positionné dans le bateau et non derrière, des tas de sensations m'ont envahi partout. À l'exception du gros orteil, mais il paraît que c'est normal...

À l'instar de WipEout 2097, le plaisir augmente en effet au fil des parties. On dompte des bateaux de plus en plus puissants, on apprend à connaître chaque virage des six circuits, on gagne des courses — on



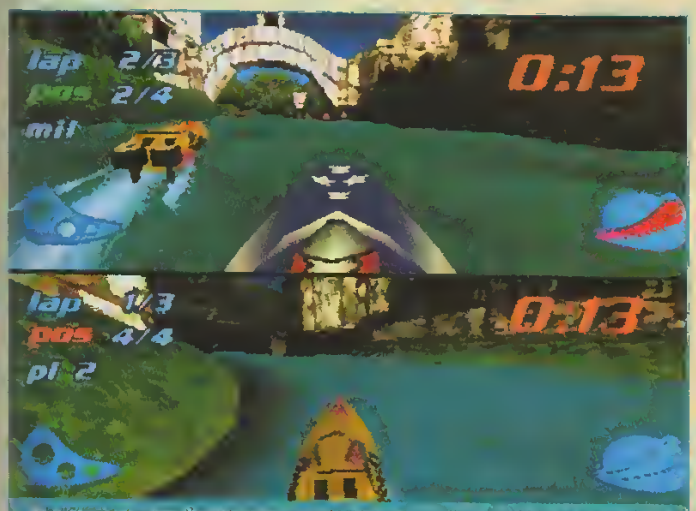


LES CAMÉRAS
Par défaut, on voit son bateau de l'extérieur, mais pour les sensations, veillez à vous placer à la place du pilote.

Sur l'eau, traînent des turbos et autres crédits permettant d'améliorer son bateau. Des mines sont également de la partie.

LES MACHINES

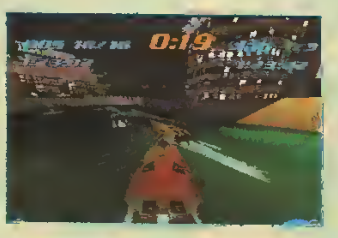
Les bateaux sont classés selon quatre critères : accélération, vitesse, pénétration, et maniabilité. On augmente de niveau ou de bateau lors de petits niveaux bonus.



En plus du mode Deux joueurs, on peut organiser des tournois avec cinq joueurs au plus, lors d'une succession de duels.

à deux joueurs de niveaux différents de s'amuser ensembles. Elwood serait-il enfin le bienvenu en salle de test ?
Une dernière originalité pour vous convaincre définitivement : après avoir remporté les trois championnats, on accède à un générateur de circuit ! Malheureusement, nous n'avons pas pu le tester sur notre version du jeu (complète mais non définitive), mais c'est une option qui devrait être appréciable. À noter que l'utilisation du paddle analogique Sony, qui améliore légèrement le confort de jeu.

Milouse



LE JOUR ET LA NUIT

De jour comme de nuit, les six circuits du jeu vont de la plage très calme à la coulée de lave, en passant par une rivière plus propice au rafting qu'au hors-bord.

est fier —, puis des championnats — on est vachement fier —, et l'on finit par inviter un copain à partager l'expérience, grâce au mode Deux joueurs en écran splitté !

À L'HORIZONTALE OU À LA VERTICALE...

Le partage de l'écran peut alors être horizontal ou vertical. Et comme dans Porsche Challenge (même équipe de programmeurs), le jeu à deux nous est proposé sans trop de concessions importantes. De plus, de très nombreux réglages permettent

L'avis indifférent de Leflou

« Ce jeu ne me dit pas grand-chose... Il est assez joli mais ne m'intéresse pas. Je préfère de loin une bonne partie de WipEout ou une glisse sur Wave Race. Je n'ai pas ressenti de sensations en jouant à Rapid Racer. Rien, rien du tout, même pas une toute petite poussée d'adrenaline. Que dalle, nada ! Ça n'a rien à voir mais je retourne jouer à Goldeneye. Didou, rends-moi la manette ou j'te flingue ! »

développeur	SONY
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	MOYEN
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 92%

en résumé

D'accord, ce n'est ni WipEout 2097 ni Wave Race 64, mais Rapid Racer offre de bonnes sensations et un mode Deux joueurs sympa.

GRAPHISME 90%
En haute résolution, les bateaux sont sommaires mais les décors soignés.

ANIMATION 94%
Il n'y a pas le moindre souci, et l'animation de l'eau est réussie.

SON 89%
Des musiques technos de plutôt bonne facture, et des sons corrects.

JOUABILITÉ 85%
La prise en main et la précision d'un hors-bord sont définitivement particuliers...

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

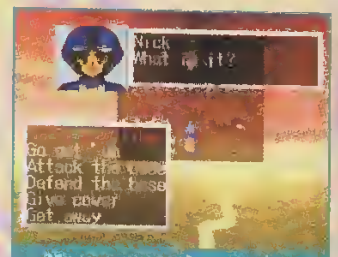
WINGOVER

Cela faisait un bail que les amateurs de simulations de vol, au sens strict du terme, n'avaient pas eu un bon jeu à se mettre sous la dent. Wingover arrive à point nommé pour combler un vide indiscutable dans ce domaine, et de quelle façon !

DES DUELS ANACHRONIQUES

Wingover n'a pas de scrupules à opposer des avions d'époques différentes. Vous pouvez néanmoins modifier l'armement et la mécanique initiale pour rééquilibrer les duels. Cela étant, un Fokker DR1 ne pourra jamais aller plus vite qu'un Mirage III ou un Thunderbolt, par exemple.

Le principal atout de Wingover est la diversité. En effet, cette simulation n'est pas dédiée à un seul avion, mais à une bonne trentaine au minimum ! Tous ont en commun une modélisation 3D d'une exactitude chirurgicale. Il s'agit exclusivement de modèles militaires ayant existé (au moins à l'état de prototype), et toutes les époques, de 14/18 à nos jours, sont représentées : le Fokker DR1 du Baron Rouge, le Corsair cher à « Papy Boyington » jusqu'aux récents Mirage III ou F14 pour ne citer que ces quatre là. Tel est le menu des réjouissances ! Wingover n'est cependant pas une simulation à caractère militaire,



Vous pouvez donner des ordres précis à vos alliés grâce à un système de dialogues très simple.

Les victoires sont primées d'une somme d'argent permettant d'acquérir un avion plus performant.

Plusieurs vues sont disponibles, mais seule la vue depuis le cockpit est jouable.

En combat, vous pouvez piquer au sol puis redresser au dernier moment, en espérant le crash du poursuivant.

WINGOWER

L'AVIATION À TRAVERS LES ÂGES

35F-2 Draken

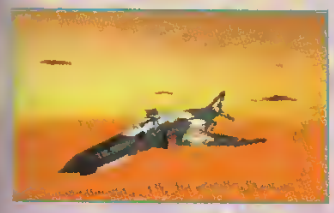
A-10 Thunder Bolt

A6M3 Rein Sen 22

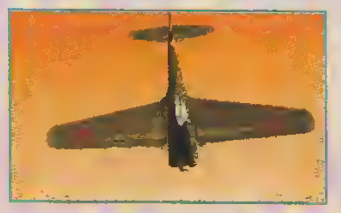
Do 335

F14A Tomcat

F16A Fighting Falcon


F-4EJ Phantom II

Fokker DR1


J7W1 Shinden

Macchi C.202

Mig 15

Mirage III

P-39 Aira Cobra

P-51 Mustang

Spitfire MKII

développeur	JVC
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE VOL
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	PLUTÔT COSSUE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

94%

PLAYER FUN 96%

En résumé

Wingover est l'une des meilleures simu. de vol sur console. Sa diversité (30 coucous) le classe parmi les indispensables du genre.

malgré les modèles proposés. Il s'agit de duels opposant des équipes de quatre pilotes sous forme de tournois à élimination directe.

TECHNIQUE MAIS SIMPLE

Le pilotage est extrêmement aisé et procure de bonnes sensations. Toutefois, certains pilotes ont une diabolique maîtrise de leur avion, et il faudra vous sortir les tripes pour en venir à bout. En accumulant les victoires, synonymes de gains, vous serez ensuite en mesure d'acquérir un nouveau type d'avion, plus récent et plus performant. Cela dit, quel que soit le modèle, vous pourrez personnaliser son armement, ses éléments mécaniques (qui influeront sensiblement sur la puissance de feu), et le comportement de l'avion en vol.

Bref, si Wingover est assez pointu au niveau pilotage, son excellente ergonomie devrait le rendre accessible à un large public, et non pas uniquement aux connaisseurs.

Wolfen

GRAPHISME 90%
Les avions sont d'un réalisme époustouflant. Les textures au sol sont moyennes.

ANIMATION 95%
L'un des éléments essentiels d'une bonne simulation. C'est fluide et rapide.

SON 90%
Les bruits des moteurs sont bien faits. Musique metal de rigueur.

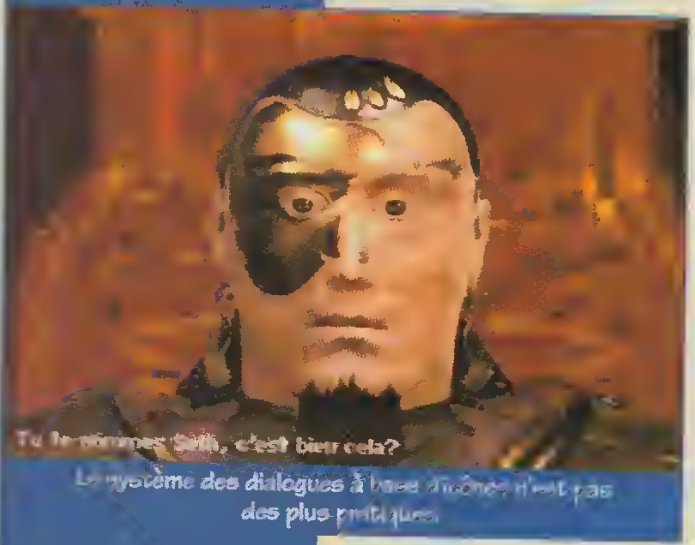
JOUABILITÉ 97%
Bien que le jeu soit dur, les commandes sont d'une simplicité enfantine.

ATLANTIS

Cryo semble toujours se satisfaire de la réputation qui lui colle à la peau : créer des jeux de toute beauté mais manquant de profondeur. Après Lost Eden, c'est Atlantis qui reprend le flambeau.

Atlantis est un jeu d'aventure reposant sur de somptueux graphismes et des déplacements à base d'animations précalculées. L'action se déroule en vue subjective et consiste, dans un premier temps, à élucider le mystère de la disparition de la reine du mythique royaume de l'Atlantide. Comme dans toute enquête qui se respecte, vous devez collecter des informations en fouinant un peu partout, mais surtout en discutant. L'interface des dialogues repose sur un système d'icônes représentant les sujets que vous êtes susceptibles d'aborder. Malheureusement, ces icônes ne sont pas très nettes, et cela se traduit par un risque de gaffe à l'issue souvent fatale. Votre aventure exigera également de résoudre des casse-tête divers et sera illustrée par de nombreuses séquences cinématiques mettant en avant les événements importants. Par ailleurs, les musiques contribuent à créer une ambiance un peu particulière, mais tout à fait dans l'esprit du jeu.
Bref, Atlantis ne m'a pas vraiment emballé... Il dispose cependant de quelques atouts qui lui permettront certainement de s'attirer les faveurs des amateurs de jeux d'aventure, un peu désabusés ces derniers temps.

Wolfen



Le système des dialogues à base d'icônes n'est pas des plus pratiques.

développeur	CRYO
éditeur	SEGA
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

82

PLAYER FUN 75%

En résumé

À une époque où la 3D temps réel règne sur le jeu vidéo, Atlantis, avec ses animations précalculées, semble sorti d'un autre âge.

GRAPHISME 95%
C'est, indiscutablement, l'atout majeur de ce jeu.

ANIMATION 80%
Le temps des animations précalculées est révolu.

SON 90%
L'aventure est rythmée par d'excellentes musiques d'ambiance.

JOUABILITÉ 75%
Cette interface de type micro ne convient vraiment pas à la console.

LA TÊTE DANS LES NUAGES

VOUS OUVRE SES PORTES !

Venez passer une nouvelle soirée exceptionnelle

le jeudi 23 octobre 1997 au Centre La Tête dans les Nuages, Richelieu-Drouot : de 19 h à 1 h du matin et pour 100 F seulement, vous pourrez profiter de tous les jeux vidéo du Centre.

Pour participer à cette soirée organisée par la Tête dans les Nuages et l'Association Parisienne de Jeux Vidéo en partenariat avec Player One, venez vous inscrire du lundi 29 septembre au jeudi 23 octobre de 12 h à 14 h, sauf samedi et dimanche, à l'adresse indiquée ci-dessous : un bon d'entrée vous sera délivré en échange de 100 F.*

Pour 20 F supplémentaires, participez à la grande compétition organisée pendant la soirée sur Scud Race et gagnez de nombreux lots : un trophée, des consoles, des jeux, des abonnements... Alors, n'hésitez pas, inscrivez-vous !

Pour connaître la liste des lots, 36.15 Player One, rubrique News *N.

Plus de 100 simulateurs et jeux vidéo sur 2 000 m² avec des tonnes de nouveautés comme Lost World, Top Skater, King of Fighter 97, Virtuality et le Dynamax, un cinéma dynamique en 3 dimensions, de 16 places !

Les centres « La Tête dans les Nuages » sont des centres de loisirs interactifs, inédits en France, basés sur les simulateurs vidéo les plus perfectionnés au monde (courses automobiles, motos, ski, pilotage d'avions...). Ces centres, ouverts 7 jours sur 7 ont été conçus pour être de vastes espaces clairs et aérés animés par des équipes dynamiques présentes pour vous renseigner et vous conseiller.

La Tête dans les Nuages : 5 bd des Italiens - 75002 Paris. Métro : Richelieu-Drouot.

ViteVu

PLAYSTATION

Namco Museum Vol. 5

prix 84%

éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS
genre	COMPILATION
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

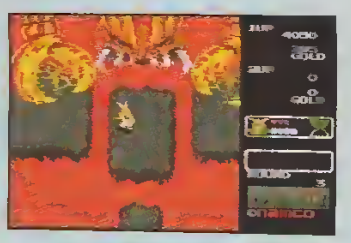
Voici le 5e et, normalement, dernier volume des compilations de Namco. Cette fois, ce sont cinq jeux de la fin des années 80 (époque mythique) qui nous sont proposés.

Baraduke, le premier d'entre eux est le moins bon de tous : il s'agit d'un shoot'em up horizontal ou le perso (un petit robot) visite des kilomètres de tunnels à la Metroïd. Ensuite, Metrocross est un jeu de plate-forme bien connu des possesseurs d'Atari ST. Il met en scène un skatteur qui se balade dans des couloirs du métro.

Pacmania, lui, est le célèbre Pac Man en 3D isométrique, à redécouvrir avec plaisir.

Enfin, les deux derniers font partie des jeux les plus mythiques de Namco : Legend Of Walkyrie (plus connu sous le nom de Walkyrie Adventure par les possesseurs de PC Engine) n'est jamais sorti en France. C'est un shoot'em up vertical qui met en scène une Walkyrie, le tout avec des éléments d'aventure et une technologie System 2 (qui a apporté les zooms et les rotations dans les jeux vidéo).

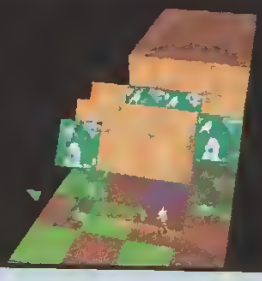
Pour finir, Dragon Spirit est le célèbre shoot'em up vertical où le héros se transforme en dragon pour délivrer sa belle. Original et beau, ce jeu n'a pas pris une ride avec l'âge. Au final, le volume 5 est vraiment la meilleure des compil' Namco, elle est dédiée aux joueurs de shoot'em up qui l'apprécieront à sa juste valeur — les autres passeront leur chemin. Au fait, il y a un Namco Encore qui se profile à l'horizon avec, entre autres, Rolling Thunder. Cool, non ?



Wonder

PLAYSTATION

Kurushi



prix 45%

éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	HEU...
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Lorsque tout le monde a décrété qu'un casse-tête était nul, c'est à moi qu'on fait appel. Mais cette fois, je crois bien que je ne peux rien pour Kurushi. Vous contrôlez un personnage sur une aire quadrillée de quatre cases de large. Face à vous, un mur de blocs d'une épaisseur variable dévale la longueur du terrain. L'idée consiste à supprimer tous les blocs du mur avant que celui-ci n'ait traversé l'aire de jeu. Une fois ce mur détruit, un autre fait son apparition, et ainsi de suite. Bref, ce jeu est rebutant du fait de son aspect répétitif et de son intérêt plus que douteux.

Wolfen

PLAYSTATION

Rosco Mc Queen

prix 40%

éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	CHIANT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI

Rosco Mc Queen, à l'instar du jeu Firemen, vous met dans la peau d'un pompier de choc. Le but du jeu est simple : éteindre le feu qui ne s'attaque qu'à de gentilles caisses de bois. Au passage, il faut sauver des petites filles japonaises (?) coincées par les flammes. Rosco Mc Queen est un jeu lamentable ! La réalisation est honorable mais la jouabilité n'est pas bonne, le fun complètement absent, et en l'on en vient à éteindre la console en cinq minutes. Bref, Rosco est un titre insipide et lourd qui ne se renouvelle pas dans l'action. À éviter sans remord...

Leflou

Nascar 98 (PlayStation)

LE ZOOM DE VITE VU

Nascar 98 offre cinq vues différentes : deux en extérieure, deux en intérieure, et une intermédiaire.

PLAYSTATION

Nascar 98

prix 90%

éditeur	ELECTRONICARTS
textes	ANGLAIS
genre	NASCAR
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	MEMORYCARD
continue	NON

Après Andretti Racing, sorti l'an dernier sur PlayStation, Electronic Arts nous propose un nouveau soft sur les courses qui font fureur aux States. Cette fois, c'est le Nascar qui est à l'honneur. Pour vous donner une idée de ce type de compétition, souvenez-vous du film *Jour de tonnerre* avec Tom Cruise. À bord de véhicules de Supertourisme (qui ne sont donc pas des monoplaces), les concurrents se tirent la bourre sur des circuits de type ovale ou autre, et n'hésitent pas à se frotter par carrosserie interposée. Vous pouvez incarnez l'un des vingt-quatre pilotes disponibles, et disputer un championnat complet ou simplement une course. Si vous êtes deux, rien ne vous empêche de jouer l'un contre l'autre via un split d'écran horizontal. Notez que l'animation n'en souffre pas, y compris avec la présence d'autres véhicules en piste. Les circuits sont au nombre de dix-sept dont huit ovales. Cela peut paraître beaucoup, mais il faut savoir que chaque ovale demande un pilotage particulier, et paradoxalement, pas mal de concentration. Surtout si vous disputez la totalité des courses — la plus longue (Bristol) comptant cinq-cents tours ! Un système de menus complet permet de paramétrer le jeu à votre convenance, en activant ou non les dégâts, ou encore en déterminant le nombre de tours, le niveau des adversaires, etc.

Bref, arcade ou simulation, ce jeu ravira à peu près tout le monde. Le seul point noir concerne le bruit du moteur, ni très réaliste, ni agréable.

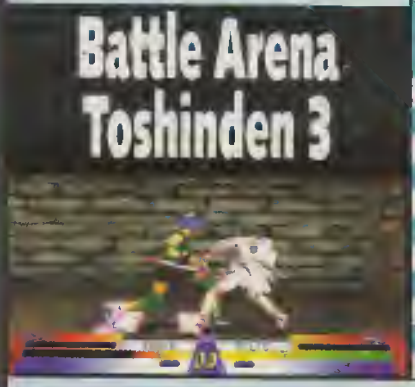
Chon

PLAYSTATION

Battle Arena Toshinden 3

prix 40%

éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	BASTON
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	MEMORYCARD
continue	NFINI



Toshinden 1 était beau, vraiment très beau. Toshinden 2 était lui moins soigné. Toshinden 3 est laid, très laid, que l'on y joue en haute ou en basse résolution. Au total, vingt-huit personnages pas franchement excitants. La jouabilité n'a guère changée depuis le premier volet, ce qui représente aujourd'hui une grosse lacune. Bref, ce dernier épisode de la série n'a rien pour lui : laid, et techniquement bien faible en regard des autres jeux du genre. Tournez-vous vers Tekken 2 ou Tobal 2 puisque vous avez le choix sur PlayStation maintenant !

Leflou

36.15 PLAYER ONE

Boutique Score Games

Achat, vente de jeux d'occase et mangas

Le Top 10 Score Games *SG

Et toujours vos rubriques :

Les Astuces *A

Les Soluces *S

Les Métiers du Jeu Vidéo *N

Les News et Préviews *N

Les Abonnements, Anciens Numéros... *B

36.15 2.23€/mn - édit par MSE

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2 et 3
(208 pages N & B,
8 pages couleur)

De l'action, de l'humour, des bastons.

Rampou
vol. 1 et 2
(203 pages N & B,
sens de lecture japonais)

Un super-héros des temps modernes !

WingMan
vol. 1, 2 et 3
(190 pages N & B,
sens de lecture japonais)

De l'humour, du charme... des "magicals girls"

Ah! My Goddess
vol.1
(184 pages N & B)

Mystique, fantastique, unique !

3x3 Eyes
vol.1 et 2
(256 pages
N & B)

La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course pousuite.

Belle Starr
(192 pages N & B)

Action et ambiance cyberpunk !

Possession Tracer
(176 pages
N & B)

Nouvelle collection

42 F

3x3 Eyes : 45F

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

ultra
Player one
LBA
Suite et fin
Après de longs mois de plans, Didou vous livre enfin la soluce des derniers niveaux de LBA. Une belle histoire qui s'achève par un dîner en tête à tête entre Twinsen et sa douce ! Wolfen, quant à lui, entame une aide de jeu sur Shining the Holy Ark...
Shining
The Holy
Ark
L'aventure
commence
Top
Trucs en vrac
Champions

Les Trucs en Vrac reflètent la situation générale : la PlayStation domine, la Nintendo 64 commence à faire son trou, et la Saturn résiste... difficilement. Ne m'en voulez pas, ce n'est pas de ma faute ! Concernant le plan du mois, il n'y en a pas... Il semble que vous les ayez bâclés au profit de vos devoirs. Tant mieux, dans un sens.

Bubu

Codes Action Replay

Rage Racer (PlayStation)

- Argent infini :
8019C908 C9FF
8019C90A 3B9A
- Toujours premier à l'arrivée :
8009E834 0001
- Vitesse incroyable :
8009E77C 00FF
8009E7C0 0005
- Chances infinies :
801E42F2 0005
- Le « Time Limit » éliminé :
8009AF9C 3AAA

Mots de passe

NBA Hangtime (Nintendo 64)

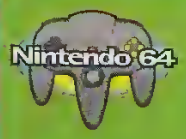
Entrez les prénoms ci-dessous à la place de votre nom, et mettez à chaque fois « 0000 » comme code Pin de protection. Vous obtiendrez

LE CODE DU MOIS

NBA Hangtime

Grosses têtes, shoot %, etc.

Bubu



Tout comme NBA Jam, son illustre prédécesseur, NBA Hangtime dispose de codes super délirants. Ils s'effectuent rapidement à l'écran « Tonight's Matchup », qui se situe entre la sélection des équipes et le début de la partie. Si le code est réussi, la petite barre avec des chiffres placée en bas à gauche doit flasher (ne tenez pas compte du changement des chiffres). Le résultat est visible durant le match.

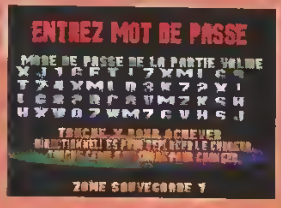
- Grosses têtes : **maintenez Haut, et pressez Turbo + Passe.**
- Énormes têtes : **Haut, Haut, Passe, Turbo.**
- Inscription du pourcentage de réussite aux tirs : faites une rotation complète de la croix de direction, dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant de la direction Haut. Le pourcentage s'inscrit entre le score du match.
- Pas de flèche pour marquer les joueurs : **Gauche, Gauche, Passe, Turbo.**
- Pas de « drift » : **Bas, Bas, Tir, Turbo.**
- Pas d'assistance CPU : **maintenez Droite et pressez Passe, Passe.**
- Jouer sur un toit : **maintenez Gauche, et pressez Turbo trois fois.**
- Jouer avec un ballon bleu, blanc, rouge : **maintenez Droite au joystick analogique, et pressez Tir, Turbo, Passe.**
- Pour une sélection de l'équipe au hasard : ce code s'effectue à l'écran du choix des équipes. **Pressez Haut + Turbo.**

Die Hard Trilogy

Code Roswell

Jacques Pradel

On nous cache des choses, j'vous l'dis ! C'est six mois après la sortie de ce jeu que le code Roswell vient de m'être révélé par un lecteur... Ce cheat s'effectue dans l'épisode « Une journée en enfer », à Central Park. Pour connaître le code du niveau, regardez les photos. Une fois dans le parc, mettez la Pause puis le curseur sur « quitter ». Ensuite, maintenez **R2 et pressez Droite**, ●, ▲, Bas, ✕, ✕, ✕. Vous verrez alors l'écran de fin de niveau ; appuyez sur Start pour revenir dans le jeu. Vous constaterez alors un phénomène pas très normal...



Spider

Energie, armes, bulle...

Bubu

Mettez la Pause durant une partie, puis exécutez les manipulations suivantes :
- recouvrer toute l'énergie et toutes les armes : ▲, ✕, ✕, ●, ✕, ■, ▲, ✕, ▲, ●.
- pour changer l'araignée en une minuscule bulle : ▲, ■, ●, ▲

Doom

Changer niveau, super plan, armes

Marc Donald

Ils en auront mis du temps à être découverts les codes de Doom Saturn ! D'ailleurs, si on les compare à ceux de la version PlayStation, il doit encore en manquer. Ces cheats se font après avoir mis la Pause
- Allez dans le niveau de votre choix : **Droite, Gauche, Z, R, Z, L, Z, C.**
- Posséder toutes les armes : **B, Y, X, L, R, C, X, Z.**
- Voir le plan du niveau en entier : **B, B, C, Gauche, B, B, C, Droite.**
- Voir tous les bonus et les ennemis sur le plan : **B, B, C, Droite, B, B, C, Gauche.**

Rage Racer

Mode Miroir, rétroviseur

Bubu

Mode Miroir : choisissez n'importe quelle course et, pendant le chargement, **maintenez L1 + R1 + Select + Start**, jusqu'à ce que la course commence

Si vous trouvez que le rétroviseur vous cache la vue plus qu'autre chose, vous pouvez le supprimer. Pour cela, durant une course, mettez la Pause, puis **maintenez le bouton ▲**, et **pressez L1**. Pressez **R1** pour le remettre.

Rockman X3

Acces au dernier monde

Bubu

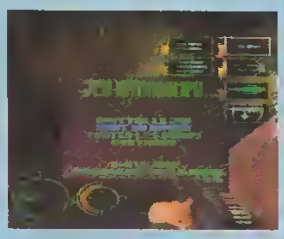
À l'écran de sélection des mondes, positionnez le curseur sur le logo « X », puis pressez immédiatement **Bas + ■ + ✕**. Vous serez alors dans le dernier monde.

Lifeforce : Tenka

Toutes les armes, niveaux

Bubu

- Pour avoir toutes les armes, mettez la Pause en pleine partie, comme ça, directement, faut pas se gêner, puis **maintenez L1** et **pressez ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■**, **relâchez enfin L1**. Une phrase s'inscrira, confirmant la réussite du code. Regardez ensuite dans le menu des armes.
- Pour choisir le niveau durant le jeu, mettez la Pause (sans prévenir), puis **maintenez le bouton L2** (« oui, c'lui la qu'est sur la tranche de la



manette »), et **pressez ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ●**, et **relâchez L2**. La liste de tous les niveaux s'affichera.

Mots de passe

alors des joueurs cachés. Si certains joueurs existent déjà dans le jeu, ce sont des clones qui apparaîtront !

Stars de la NBA :
- Ahrdwy (Penny Hardaway)
- Cliffr (Cliff Robinson)
- Davidr (David Robinson)
- Dream (Hakeem Olajuwon)
- Elliot (Sean Elliot)
- Ewing (Patrick Ewing)
- Glennr (Glenn Robinson)
- Ghill (Grant Hill)
- Hgrant (Horace Grant)
- Johnsn (Larry Johnson)
- Kemp (Shawn Kemp)
- Kidd (Jason Kidd)
- Malone (Karl Malone)
- Miller (Reggie Miller)
- Motumb (Dikembe Mutumbo)
- Mourng (Alonzo Mourning)
- Mursan (Gheorghe Muresan)
- Pippen (Scottie Pippen)
- Rodman (Dennis Rodman)
- Rice (Glen Rice)
- Smits (Rik Smits)
- Stackh (Jerry Stackhouse)
- Starks (John Starks)
- Webb (Spud Webb)
- Webber (Chris Webber)

Personnes n'ayant aucun rapport avec la NBA. Attention, celles-ci ont chacune un code Pin particulier.
- Amrich (Dan Amrich). Code Pin : 2020
- Bardo. Code Pin : 6000

Mots de passe

- Carlos (Carlos Pesina). Code Pin : 1010
- Daniel (Dan Thompson). Code Pin : 0604
- Danr (Dan Roan). Code Pin : 0000
- Divita (Sal Divita). Code Pin : 0201
- Eddie (Ferrier). Code Pin : 6213
- Eugene (Geer). Code Pin : 6767
- Jamie (Rivett). Code Pin : 1000
- Japple. Code Pin : 6660
- JC (John Carlton). Code Pin : 0000
- Jason. Code Pin : 0720
- Jigget. Code Pin : 1010
- Jfer (Jennifer Hedrick). Code Pin : 0503
- Jonhey (Jon Hey). Code Pin : 6000
- Kombat (Ed Boon). Code Pin : 0004
- Marius. Code Pin : 1003
- Marty (Martinez). Code Pin : 1010
- Mdoc (Rapper). Code Pin : 2099
- Mednik. Code Pin : 6000
- Minife. Code Pin : 6000
- Morris (Air Morris). Code Pin : 6000
- Mortal (John Tobias). Code Pin : 0004
- Munday (Larry Munday). Code Pin : 5432

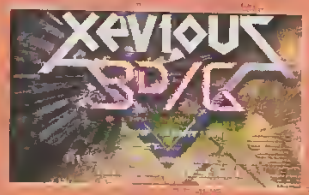
La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
23F/mn

Xevious 3DG+

Nouveaux vaisseaux 7 continus

Bonus vs Joyeux

Ce jeu n'étant pas facile, ces codes risquent de vous être d'un grand secours !
* 7 continus au lieu de 3 (c'est pas inutile !) à l'écran de sélection de la version du jeu, choisissez évidemment Xevious 3DG+, pressez **L1 + L2 + R1 + R2**, et tapez plusieurs fois et rapidement sur ●.
* Nouveaux « vaisseaux » : les codes se font à l'écran titre de Xevious 3DG+.
- Pour le premier joueur : **maintenez Gauche + ✕ + ● + Start**, et votre vaisseau se transformera en Heihatchi, le perso de Tekken ! Attention, Heihatchi est très lent.
- Pour le second joueur : **maintenez Droite + ✕ + ● + Start**, et votre vaisseau se transformera en Paul, le perso de Tekken ! Attention, Paul est très rapide.



Super Puzzle Fighter II X

Persos cachés

Subu & Chon

Voici les codes qui vous permettront de jouer avec des persos cachés de Street Fighter. Attention, ils fonctionnent dans tous les modes de jeu, sauf le mode Street Puzzle. Ils s'effectuent à l'écran Player Select.
* Pour avoir Akuma
- Premier joueur : mettez le curseur sur le perso Morrigan, puis maintenez **Select** et tout en maintenant **Select, appuyez sur Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche,** ●
- Second joueur : mettez le curseur sur Felecia, puis maintenez **Select et faites Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite,** ●.
* Pour avoir Anita :
- Premier joueur : placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez **Select, bougez le curseur deux fois à droite** afin de le positionner sur Donovan, et pressez ●.
- Second joueur : positionnez le curseur sur Felicia, puis maintenez **Select, bougez le curseur deux fois à gauche** — jusqu'à Donovan —, et **appuyez sur** ●.
* Pour avoir Dan :
- Premier joueur : mettez le curseur sur Morrigan, puis maintenez **Select et faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas,** ●.
- Second joueur : positionnez le curseur sur Felicia, puis maintenez **Select et tapez Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas,** ●.
* Pour avoir Devilot
- Premier joueur : placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez **Select et faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas.** Puis, quand le compteur de temps arrive à 10, pressez ● (si vous le faites avant ou après, vous aurez Dan !).
- Second joueur : mettez le curseur sur Felicia, puis maintenez **Select et faites Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas** Puis, quand le temps arrive à 10, **tapez** ●

* Pour avoir la sœur de Hsien-Ko :
- Premier joueur : positionnez le curseur sur Morrigan, puis maintenez **Select, bougez le curseur deux fois à droite** — sur Hsien-Ko —, et **tapez** ●.
- Second joueur : mettez le curseur sur Felicia, puis maintenez **Select, déplacez le curseur deux fois à gauche** — sur Hsien-Ko —, et **pressez** ●.
- Attention pour Hsien-Ko, vous ne verrez pas le perso se transformer immédiatement, mais à l'écran de jeu.

Crusader : No Remorse

Énergie, munitions

Jean-Paul Dieu

À partir de l'écran principal, choisissez « Load Game », puis « Teleport to Mission ». Dans le menu des mots de passe, entrez : **L O S R**. Le jeu signifiera que le password est invalide, mais c'est une ruse d'indien ! En effet, durant le jeu vous pourrez effectuer des cheats.

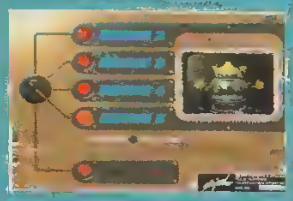
- Toutes les armes valables . appuyez sur + R1
- Pour l'énergie électrique et la santé à fond : appuyez sur + R1.

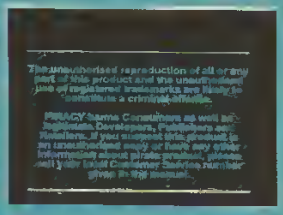
Hard Boiled

Toutes les missions, cinématiques.

Chon

Pour exécuter ce code, il faut d'abord insérer une carte mémoire puis allumer la console ! Ensuite, pendant le chargement, à l'écran bleu sur fond noir (parlant du piratage), appuyez sur





Haut + + Start Allez enfin dans le menu de chargement pour voir toutes les missions. Grâce à ce code, vous pouvez aussi visionner toutes les séquences vidéo. Si cela vous branche, allez dans le menu pour regarder « l'introduction ».

Ballblazer

Nouveau terrain, vaisseaux minuscules.

Chris

Entrez ces deux super codes dans le menu Passcode. Le premier s'appelle le « Shrink Rotofoil », il ressemble paraît-il à un Smiley. En tout cas, il rend vos vaisseaux minuscules, et ça se voit ! Le second code se nomme « Master Dome

Stadium », et comme son nom l'indique, il permet de jouer sur ce nouveau terrain.

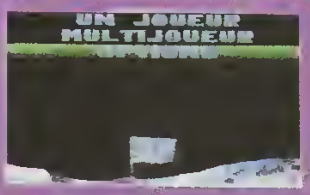
Independence Day

Niveaux, invincibilité, munitions...

Jacques Pradel

Pour sauver l'humanité, on peut bien tricher un peu ! Alors allez dans les Options, puis dans le Nom du joueur, et inscrivez l'un des mots ci-dessous Ensuite, il faudra retourner à l'écran principal, et presser . Gauche, Droite, , , , , Bas Vous serez transporté dans un nouvel écran appelé « cheater » Vous activerez alors les options inscrites en ayant tapé, au préalable, les mots suivants

- **MR HAPPY** : active l'option Plane (choix de l'avion ; Bac étant la soucoupe extraterrestre !)
- **GODZILLA** : active Kill Civil (possibilité de locker les éléments civils) et Kill Wing (locker ses coéquipiers !).



- **GO POSTAL** : ouvre Fast Reload (rechargement rapide des missiles), Damage Bonus (un missile suffit à tuer un ennemi), et Weapons (missiles infinis)
- **TOURIST** ouvre City (choix du niveau), Tounst (les aliens ne tirent plus), Demo Cam (vous êtes le réalisateur , vous contrôlez une caméra avec la manette et ne jouez plus), et No Time (plus de compteur de temps)
- **LIVE FREE** . ouvre Invincible (invincibilité...).

Mots de passe

- MXV (Vinikour). Code Pin : 1012
- Nick (Nick Ehrlich). Code Pin : 7000
- Nfunk (Voix off). Code Pin : 0101
- Nobud. Code Pin : 1010
- North. Code Pin : 5050
- Patf (Pat Fitzgerald). Code Pin : 2000
- Perry (Matthew Perry). Code Pin : 3500
- Quin (Kevin Quinn). Code Pin : 0330
- Root (John Root). Code Pin : 6000
- Shawn (Liptak). Code Pin : 0123
- Sno (Sheridan Oursler). Code Pin : 0103
- Turmel (Mark Turmell). Code Pin : 0322

Voici d'autres codes qui s'effectuent à l'écran Tonight's Matchup. À l'instar d'un Mortal Kombat, vous modifiez les trois chiffres inscrits à l'écran (dans une barre en bas à gauche), avec les touches A, C-Bas, C-Droite :

- 111 : mode Tournoi
- 025 : joueurs bébés
- 048 : pas de musique
- 937 : pas de goaltending
- 709 : meilleure interception
- 802 : barre Power au maximum
- 284 : joueurs plus rapides
- 552 : joueurs hyper rapides
- 273 : turbo permanent
- 461 : turbo infini
- 390 : pas de « poussette »
- 120 : passes rapides
- 616 : blocages facilités

Mots de passe

Andretti Racing (Saturn)

Les mots de passe ci-dessous vous permettront d'utiliser toutes les voitures.
Commencez une partie et choisissez :
- « Begin Career ». À l'écran « Register », entrez les mots de passe : « Go Bears! » si vous voulez tous les stock-cars, ou « Go Bruins! » si vous souhaitez toutes les F1. À l'écran de sélection des voitures, vous pourrez faire défiler toutes celles de votre catégorie.

Megaman X3 (PlayStation)

- Introduction : 3721, 1281, 3751, 4456
- Gravity Beetle : 5623, 4888, 5851, 4221
- Blast Hornet : 1745, 5231, 5441, 2486
- Neon Tiger : 3621, 4867, 5851, 2227
- Tunnel Rhino : 5728, 1263, 5754, 2458
- Blizzard Buffalo : 7671, 2857, 2144, 1247
- Volt Catfish : 1778, 5253, 2444, 3488
- Crush Crawfish : 5718, 1266, 2727, 7458
- Dr Doppler's Lab : 5718, 1263, 2627, 7458
- Zero's Saber : 1454, 3535, 6162, 7162

Envoyez vos astuces à Bubu
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
,23F/mn

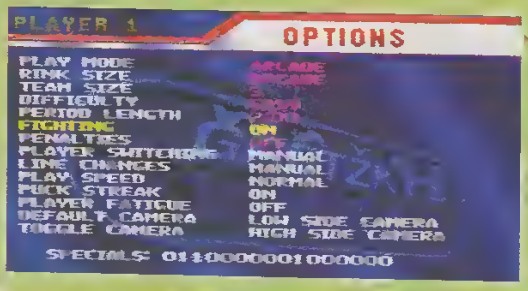
Wayne Gretzky's 3D Hockey

Nouvelles équipes, grosses têtes, etc.

Bubu

Une fois la partie engagée, appuyez sur la Pause, puis allez dans l'écran des options. Là, maintenez L enfoncé, et tapez C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche (les boutons jaunes). Une longue ligne de « 0 » avec un « 1 » s'affichera alors. Effectuez les manipulations ci-dessous pour changer les six derniers chiffres, et par la-même l'aspect des joueurs. Pour voir le résultat, reprenez la partie.
- Grosses têtes : maintenez C-Bas et tapez R (100000).
- Énormes têtes : maintenez C-Bas, et tapez R deux fois (010000)
- Petites têtes . maintenez C-Bas, et tapez R trois fois (110000)
- Petits joueurs : maintenez C-Gauche, et tapez R (001000)
- Grands joueurs . maintenez C-Gauche, et tapez R deux fois (000100).
- Gros joueurs : maintenez C-Haut, et tapez R (000100).
- Joueurs sans casque : maintenez C-Haut, et tapez R deux fois (000001)

Vous pouvez combiner les codes (des grands joueurs avec de petites têtes par exemple), faites : C-Gauche + R deux fois, puis C-Bas + R trois fois (110100). Peut-être même découvrirez-vous de nouveaux codes Dans ce cas, envoyez-les moi... Attention, c'est pas fini ! En effet, grâce au code de base, vous avez aussi obtenu de nouvelles équipes ! Pour les découvrir, quittez la partie pour en commencer une nouvelle. À l'écran du choix des équipes, faites-les défiler pour découvrir une seconde division du nord-ouest (Northeast), avec de nouvelles équipes..



Descent 2

Invincibilité, clés, turbo

Bubu

Si vous voulez éviter une descente aux enfers, je vous conseille vivement d'utiliser ces codes. Ils s'effectuent durant une partie, mais il ne faut pas mettre la Pause avant ! Si la manipulation est OK, le nom du cheat s'affiche à l'écran.
- Mega Wow (armes, énergie et bouclier) : ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ×, ■, ●, ▲, ■, ×.
- Toutes les clefs : ■, ▲, ×, ▲, ●, ▲, ×, ▲, ×, ▲, ■, ×.
- Invulnérabilité : ▲, ×, ▲, ●, ×, ▲, ■, ×, ▲, ×, ●, ▲.
- Cloak (ennemis plus rapides) : ×, ▲, ●, ■, ●, ▲, ■, ×, ▲, ×, ▲, ●.
- Ennemis plus rapides, tir plus lent : ▲, ×, ■, ■, ▲, ●, ■, ×, ●, ■, ▲, ●.
- Bouclier à fond : ▲, ×, ●, ■, ■, ×, ●, ▲, ■, ×, ●, ■.
- Turbo : ▲, ■, ●, ×, ■, ×, ●, ■, ▲, ●, ×, ×, ■.
- Message « Go Wingnut » : ▲, ■, ●, ▲, ×, ■, ▲, ●, ■, ▲, ×, ●.
- Message « Hello Minnie » : ×, ●, ×, ●, ×, ●, ×, ●, ×, ●, ×, ●.
- Vie supplémentaire (peut se faire plusieurs fois) : ▲, ×, ■, ●, ▲, ×, ■, ×, ●, ×, ▲, ●.

- Couleurs en négatif : ▲, ×, ●, ▲, ■, ●, ×, ▲, ×, ▲, ●, ×.
- Couleurs flashies (refaites plusieurs fois le code pour changer de couleurs) : ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ×, ▲, ×, ▲, ●, ×.
- Mega Wowie Zowie : ▲, ■, ●, ×, ▲, ■, ▲, ×, ▲, ■, ×, ●
- Tous les « accessoires » : ■, ▲, ●, ×, ×, ▲, ■, ×, ●, ■, ●, ×.

STOCK GAMES

METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!! Modification FR/US/JAP : 199 Frs - Réparation : 300 Frs

Dino Gotchi 79 F

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

PLAYSTATION OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	799 F
JOYPAD PSX	99 F
ACTUA SOCCER	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AGILE WARRIOR	149 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	249 F
ALONE IN THE DARK	149 F
ASSAULT RIGS	99 F
BUST A MOVE 2	99 F
BURNING ROAD	199 F
CRITICOM	149 F
CYBERSLED	149 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	199 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F
DARKFORCES	249 F
DEFCON 5	149 F
DESCENT	149 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	149 F
DIE HARD TRILOGY	249 F
DOOM	149 F
EXTREME PINBALL	199 F
EXTREME GAMES	199 F
FADE TO BLACK	149 F
FIFA SOCCER 96	99 F
FIFA SOCCER 97	149 F
FIRE STORM	149 F
GALAXIAN 3	199 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	199 F
GUNSHIP	199 F
HEBREKE POPOITTO	199 F
HI OCTANE	99 F
ISS PRO SOCCER	299 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	99 F
KING OF FIGHTERS 95	249 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	149 F
LONE SOLDIER	149 F
MAGIC CARPET	149 F
MICRO MACHINES V3	249 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA IN THE ZONE	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NEED FOR SPEED 2	249 F
NEED FOR SPEED	149 F
OLYMPIC GAMES	199 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANDEMONIUM	199 F
PANZER GENERAL	199 F
PARODIUS	149 F
PGA TOUR GOLF 96	199 F
PHILOSOMA	149 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PRO PINBALL	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAYMAN	199 F
RESIDENT EVIL	199 F
RESURRECTION 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
RAGE RACER	249 F
RIDGE RACER	99 F
RIDGER RACER REVOLUTION	199 F
ROAD RASH	199 F
RETURN FIRE	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SHOCKWAVE ASSAULT	149 F
SPIDER	249 F
SPACE HULK	199 F
STAR GLADIATOR	199 F
STARBLADE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	149 F
STRIKER 96	99 F
STREET RACER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN	99 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TEKKEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 97	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TRACK AND FIELD	199 F
TRUE PINBALL	199 F
TUNNEL B1	199 F
TWISTED METAL	149 F
VIEW POINT	199 F
WIPE OUT 2097	199 F
WING COMMANDER 3	149 F
WIPE OUT	149 F
WORLD CUP GOLF	199 F
WARHAMMER	249 F
X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F
ZERD DIVIDE	149 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SEGA SATURN + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

SATURN OCCAZ

SATURN + 1 JEU	649 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F
ALIEN TRILOGY	199 F
AMOK	249 F
ALONE IN THE DARK 2	149 F
BUGS	149 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F
CYBER SPEEDWAY	149 F
THE D	149 F
DAYTONA U.S.A	99 F
DAYTONA CHAMPIONSHIP	199 F
DIE HARD ARCADE	249 F
DEFCOM 5	199 F
DIE HARD TRILOGY	299 F
DIGITAL PINBALL	199 F
DISCWORLD	199 F
EURO 96 ENGLAND	149 F
EXHUMED	249 F
FIGHTER MEGAMIX	249 F
GUARDIAN HEROES	199 F
GUN DRIFFON	199 F
HANG ON GP 95	149 F
HARD CORE 4X4	199 F
HI OCTANE	149 F
KING OF FIGHTERS 95	249 F
JOHNNY BAZOOKATONE	149 F
LEGEND OF THOR	199 F
LOADED	149 F
MAGIC CARPET	149 F
MANOIR DES AMES	149 F
MANX TT	249 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
MYST	199 F
MYSTARIA	149 F
NBA JAM T.E	149 F
NHL ALL STARS HOCKEY	149 F
NIGHT SANS PADDLE	199 F
NIGHT PLUS PADDLE	299 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON 2	249 F
PARODIUS	199 F
PEBBLE BEACH GOLF	199 F
RAYMAN	149 F
REVOLUTION X	149 F
RESURRECTION 2	149 F
ROAD RASH	199 F
ROBOTICA	149 F
SEGA RALLY	199 F
SHELL SHOCK	149 F
SHINOBI	149 F
SHINNING WISDOW	199 F
SHOCK WAVE ASSAULT	149 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
STRIKER 96	199 F
TILT	199 F
TOHSHIDEN	199 F
THUNDERHAWK 2	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TITAN WARS	199 F
TRUE PINBALL	199 F
ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
VICTORY BOXING	149 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP + GUN	249 F
VIRTUA COP 2 + GUN	349 F
VIRTUA COP	149 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	199 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	249 F
VIRTUA RACING	149 F
VIRTUAL HYDLIDE	149 F
VIRTUAL ON	199 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	199 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	199 F
WORLD WILDE SOCCER	199 F
WRESTLEMANIA	199 F
X MEN	199 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console NINTENDO 64 MARIO 64 + 1 Joypad + 30 F de bon d' achat* : 999 F

CONSOLE NINTENDO	999 F
JOYPAD D' ORIGINE	199 F
MEMORY CARD 256K	99 F
MARIO 64	399 F
WAVE RACE 64	399 F
FIFA SOCCER 64	399 F
MARIO KART 64	399 F
PILOTWINGS	449 F
SHADOW OF EMPIRE	449 F
I.S.S PRO	479 F
KILLER INSTINCT	479 F
HANG TIME	479 F
BLAST CORPS	479 F
TUROK	499 F
LYLAT WARS+VIBREUR	499 F

L' ECHANGE
Votre JEU contre un AUTRE pour 90F*
*Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console.
*Offre valable suivant les disponibilités.
*Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS
VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE -
pour plus d' info, contacter [illegible] au 01.44.07.04.61

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine *Tel: 01 46 33 07 63*	**STOCK GAMES JUSSIEU CDROM** 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine *Tel: 01 43 25 51 24*	**STOCK GAMES VPC** 3 Rue des Ecoles 75005 Paris *Tel: 01 44 07 04 61*
STOCK GAMES ANTONY 29 Av de la Division Leclerc - N20 92160 Antony RER B *OUVERTURE OCTOBRE*	**STOCK GAMES CARHAIX** 5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix *Tel: A VENIR* NEW	**STOCK GAMES BELLEVILLE** 100 Bd de Belleville 75020 Paris M° Belleville *Tel: 01 43 58 18 17* NEW
STOCK GAMES II NANTES *" RAYON MANGA "* 10 Rue des Halles 44000 Nantes *Tel: 02 40 48 63 12* NEW	**STOCK GAMES BEAUVAIS** Centre Commercial Franc Marché (Près du DARTY) 60000 Beauvais *Tel: 03 44 11 48 10* NEW	**STOCK GAMES CLICHY** 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy *Tel: 01 47 56 06 64*
STOCK GAMES REPUPLIQUE 18 Bd Voltaire 75011 Paris M° République / Oberkempf *Tel: 01 43 55 78 45* NEW	**STOCK GAMES GARE DU NORD** 23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière / Gare du Nord *Tel: 01 44 63 02 49*	**STOCK GAMES MONTPARNASSE** 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail *Tel: 01 43 35 32 10*
STOCK GAMES SAINT GERMAIN 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye *Tel: 01 30 61 74 60*	**STOCK GAMES IVRY** 2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry *Tel: 01 46 58 72 73*	**STOCK GAMES BOULOGNE** 116 Rue du Vieux Pt de Sèvres 92100 Boulogne M° Marcel Sembat *Tel: 01 46 21 19 92*
STOCK GAMES VERSAILLES 10 Av Gnl De Gaulle Ctre Com Les Manèges. 78000 Versailles *Tel: 01 39 53 10 03*	**STOCK GAMES ENGHIEN** 52 Rue du Gnl De Gaulle 95880 Enghien les Bains *Tel: 01 39 64 36 52*	**STOCK GAMES LA DEFENSE** 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M° RER La Défense *Tel: 01 49 06 95 06*
STOCK GAMES METZ 60 en Fournirue 57000 Metz *Tel: 03 87 37 37 47*	**STOCK GAMES MARSEILLE** 207 rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane *Tel: 04 91 48 27 48*	**STOCK GAMES NICE** 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice *Tel: 04 93 13 00 10*
STOCK GAMES LE HAVRE 56 Bis Rue Paul Doumer 76600 Le Havre *Tel: 02 35 21 40 47*	**STOCK GAMES NANTES** 6 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes *Tel: 02 40 48 13 14*	**STOCK GAMES NICE** *ROUEN* *PARIS 4 eme*

Le meilleur choix *100.000* jeux, les meilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!
Le spécialiste du jeux video depuis plus de 4 ans !!!

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 44 07 04 61

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	*35 F**	
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE
0 MANDAT LETTRE
0 Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

* Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h / 48h

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.

Guide → Saturn

SHINING THE HOLY ARK

Ces derniers temps, la rubrique des Plans & Astuces a fait la part belle à la PlayStation. Rassurez-vous, nous n'oublions pas les possesseurs de Saturn : pour eux, voici la solution de Shining the Holy Ark.

DESIRE MINE & VILLAGE

1 Après un cheminement linéaire, vous rencontrez celui que vous êtes venu chercher : Rodi. Face à ce boss de début de niveau, cela va être l'occasion de livrer votre premier combat. Vu

les pouvoirs restreints dont vous bénéficiez, il n'y a pas d'autre solution que gagner. Forte peut néanmoins utiliser le sort « Blaze », aussi ne vous en privez pas.

2 La phase d'exploration reprend ensuite au point 2. Gagnez la sortie, via Desire Mine 1F.

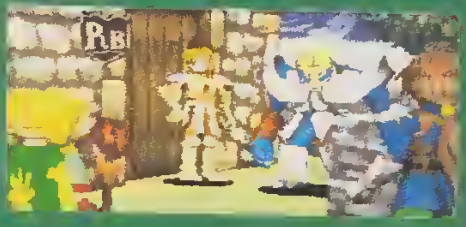
3 En sortant de la mine, utilisez la commande « Search » dans un cul-de-sac afin de découvrir Dana, un Farfadet appartenant à la famille des Leprechaun.

4 En arrivant sur la carte générale, rendez-vous directement au village Desire et faites une sauvegarde à l'église. Vous trouverez le premier Incubus dans un coffre accolé à la maison située juste à gauche de l'entrée.

FARFADETS : 3		
ESPÈCE	NOM	LIEU
SUCCUBUS	MURAN	NIVEAU B1
LEPRECHAUN	DANA	À L'EXTÉRIEUR DE LA MINE
INCUBUS	LANTANO	DESIRE VILLAGE

OBJETS : 1 IRON CIRCLET

alliez à l'hôtesse et parlez à tout le monde dans le but de déclencher une série d'événements inévitables.



FOREST OF CONFUSION

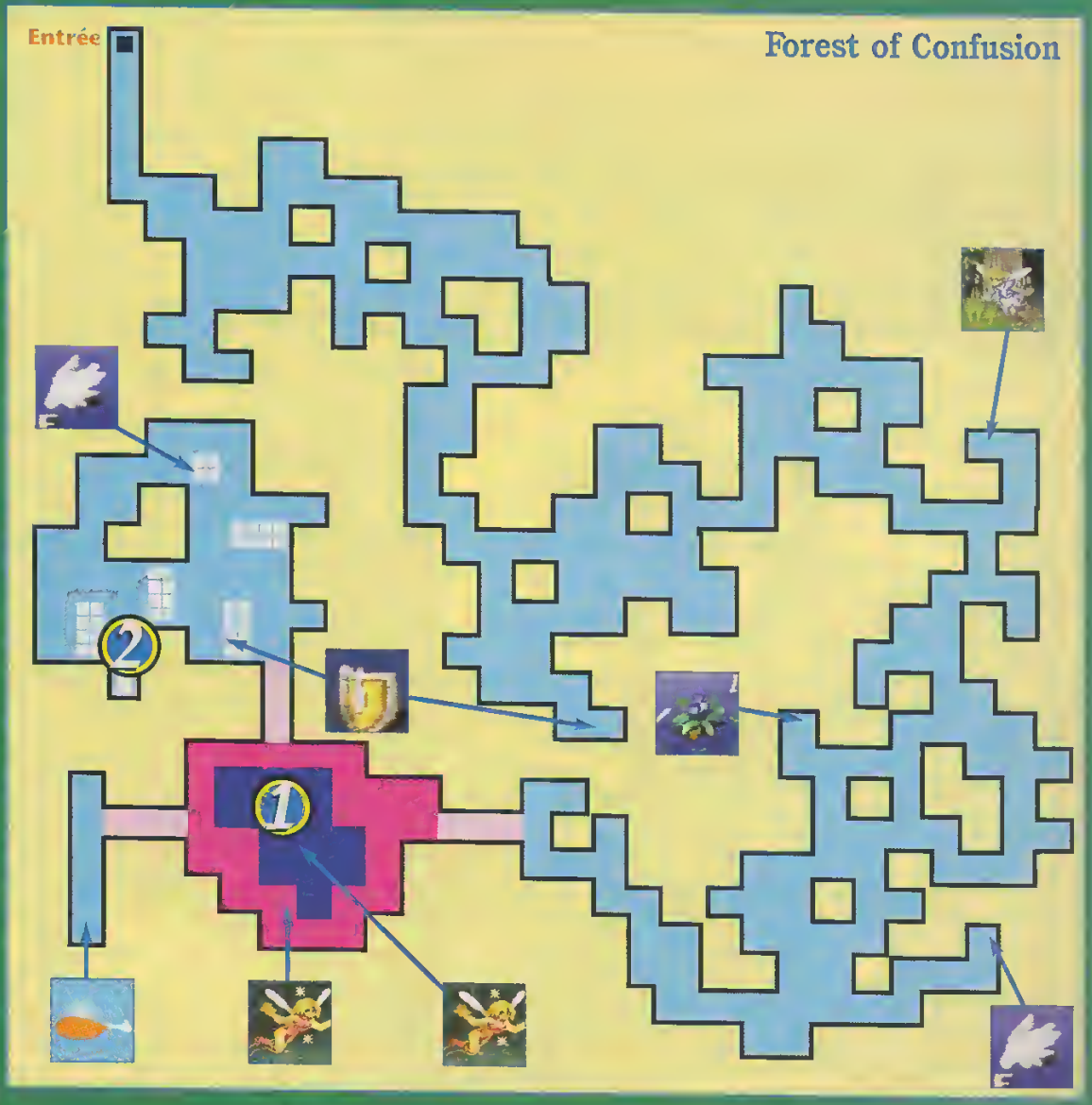
FARFADETS : 3

	ESPÈCE	NOM	LIEU
	FAIRY	DAISY	CUL-DE-SAC
	PIXIE	MAPLE	DANS L'ÉTANG
	PIXIE	CHERRY	RAPPORTER LE CHIEN

OBJETS : 1 BRONZE SHELL - 1 ANGEL WING - 1 LUCKY COOKIE - 1 MIDDLE SHIELD

1 Progressez jusqu'à l'étang où se trouve l'obélisque édifié en l'honneur des farfadets. Autour du plan d'eau, vous trouverez un chien abandonné qui va vous permettre d'obtenir une Pixie. Pour ce faire, ramener le chien à son propriétaire (le petit garçon jouant devant l'église de Desire Village). Ensuite, « checkez » l'eau dans l'obélisque du moment menant au cimetière pour trouver la pixie qui y a élu domicile.

2 Arrivé au cimetière, dirigez-vous vers le caveau en ayant pris soin de vous guérir au préalable. C'est ici que le boss de ce niveau vous attend. Il s'agit d'un Wraith dont vous viendrez à bout assez facilement en utilisant les sorts « Purest Fire » de Todd et « Heal » de Melody, dès qu'un personnage descend sous les 15 points de vie. À l'issue du combat, Doyle vous ouvrira le cadenas du caveau permettant de continuer votre aventure.



FOREST CAVE

FARFADETS : 4

ESPÈCE	NOM	LIEU
FAIRY	IRIS	FOREST CAVE B1 NORTH SIDE
LEPRECHAUN	TAK	FOREST CAVE B2
SUCCUBUS	ENJEWEL	FOREST CAVE B2
PIXIE	WILLOW	FOREST CAVE B1 SOUTH SIDE

OBJETS : 1 BRONZE STAFF (FOREST CAVE B1 NORTH SIDE) - 1 FEATHER ROBE (FOREST CAVE B2) - 1 MAGIC NECTAR (FOREST CAVE B2) - 1 BRONZE BRACE (FOREST CAVE B2)

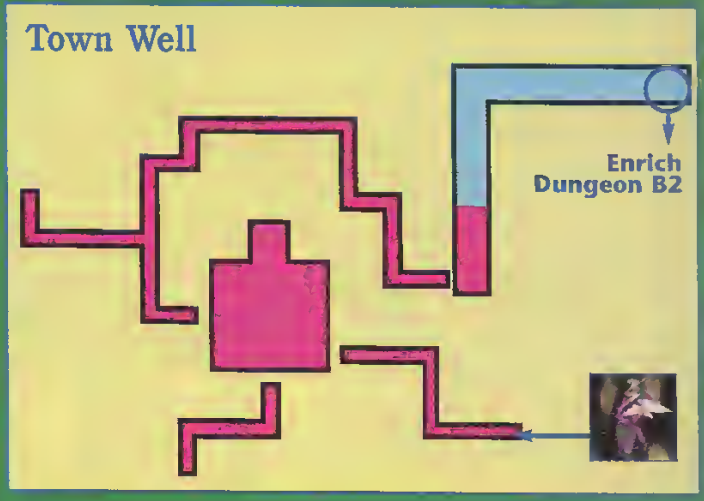
1 Grâce à l'intervention de Doyle, vous êtes maintenant en mesure d'explorer ces grottes qui vous mèneront à la ville d'Emmelt. Pas de mess à signaler dans cette portion, qui renferme pas mal d'équipements et quatre farfadets.

ENRICH TOWN, DUNGEON & WELL

FARFADETS : 6

ESPÈCE	NOM	LIEU
SUCCUBUS	DAHLIA	EN VILLE
INCUBUS	MASAKARI	EN VILLE
LEPRECHAUN	MORGAN	ENRICH DUNGEON B2
FAIRY	CAMELLIA	ENRICH DUNGEON B2
SUCCUBUS	ROBERIA	TOWN WELL
PIXIE	CEDDAR	DUNGEON WELL

OBJETS : 0



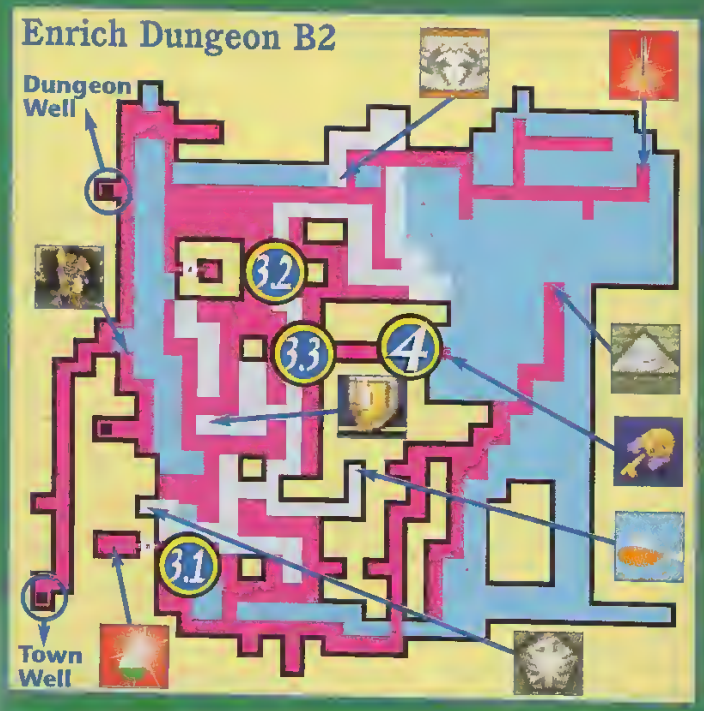
1 En arrivant en ville, commencez par récupérer les deux farfadets. Une Succubus se trouve sur le mur (une case au-delà du gentilhomme visible sur la photo), et un Incubus à la première maison à droite de l'entrée. Ensuite, une fois n'est pas coutume, passez à pied le monde afin d'assister à certains événements. Enfin, rendez-vous au palais afin d'avoir une entrevue avec le roi.

2 L'aventure reprend dans les prisons du château. Doyle vient une nouvelle fois à votre secours et vous permet de fuir par le puits du Donjon. Dans

la salle principale du niveau « Dungeon Well » se trouve une clef de cristal qui vous servira à ouvrir la porte permettant de retrouver Sabato et de sauvegarder. Toujours dans Dungeon Well, une Pixie est cachée dans un cul-de-sac au milieu de la galerie, contrairement aux autres farfadets généralement dans les murs !

3 Dans le donjon du château, vous devez maintenant trouver trois médaillons. Chacun d'eux fait office de clef et permet d'ouvrir trois passages. Collectez-les dans l'ordre proposé (3.1, 3.2, 3.3 sur le plan).

4 Le troisième médaillon représentant un aigle permet d'accéder au lieu où se trouve la clef en or. Un petit entretien avec le gardien de ce sanctuaire vous aiguillera sur la suite de votre aventure. Une fois la clef en votre possession, retournez voir Sebastie.

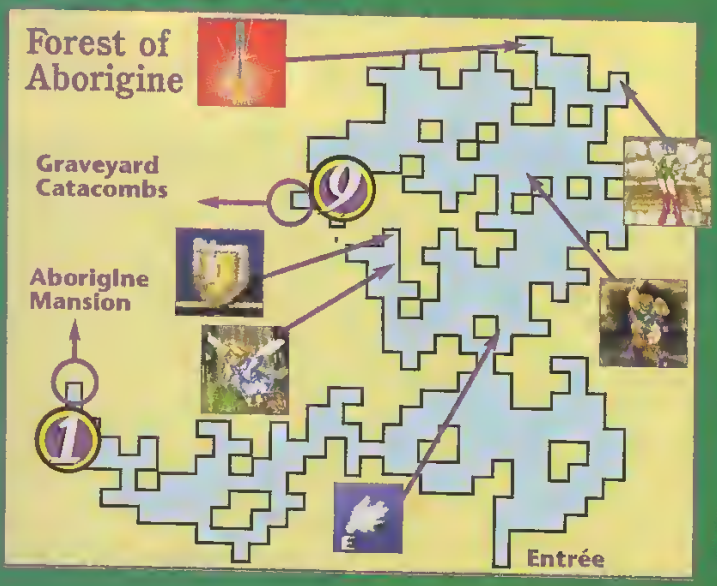


ABORIGINE FOREST & MANSION

1 En arrivant dans la forêt, explorez les alentours afin d'y recueillir les trois farfadets qui la peuplent. Ensuite, ignorez les catacombes et dirigez-vous vers la maison aborigine.

2 Certaines portes closes (bleues) doivent être défoncées. Pour ce faire, courez vers la porte en question.

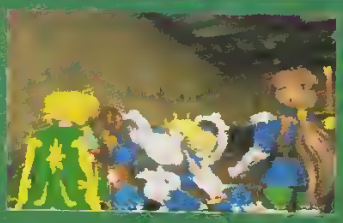
3 Partez à la rencontre de Basso qui se joindra au groupe.



FARFADETS : 7

	ESPECE	NOM	LIEU
	FAIRY	PEONY	FOREST OF ABORIGINE
	LEPRECHAUN	KOKUS	FOREST OF ABORIGINE
	INCUBUS	KRUPIS	FOREST OF ABORIGINE
	LEPRECHAUN	ZIRCON	ABORIGINE MANSION 1F
	INCUBUS	LIKNIS	ABORIGINE MANSION 2F
	SUCCUBUS	ORLEA	ABORIGINE MANSION 1F
	SUCCUBUS	LACEY	GRAVEYARD CATACOMBS B1

OBJETS : 0



4 Collectez la vieille clef cachée dans un réduit. Cette dernière permet de déverrouiller les portes rouges. Pour l'obtenir, déplacez les lits et les tables de la pièce en vous référant au schéma.

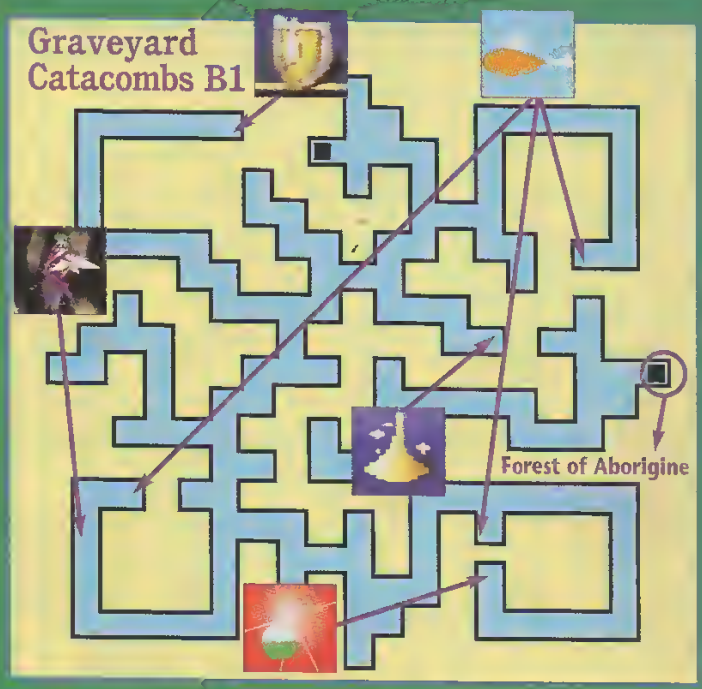
Aborigine Mansion 1F

5 Dans la chapelle, située au deuxième étage, vous trouverez de l'eau bénite.

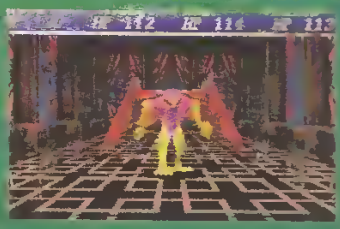
6 Dans cette salle, utilisez l'eau bénite pour calmer les esprits et récupérez le bouquin.

7 Allez à la bibliothèque et placez le livre manquant dans son emplacement d'origine. Un réduit s'ouvrira vous permettant de récupérer la clef de l'horloge.

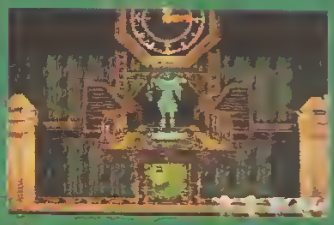
Graveyard Catacombs B1



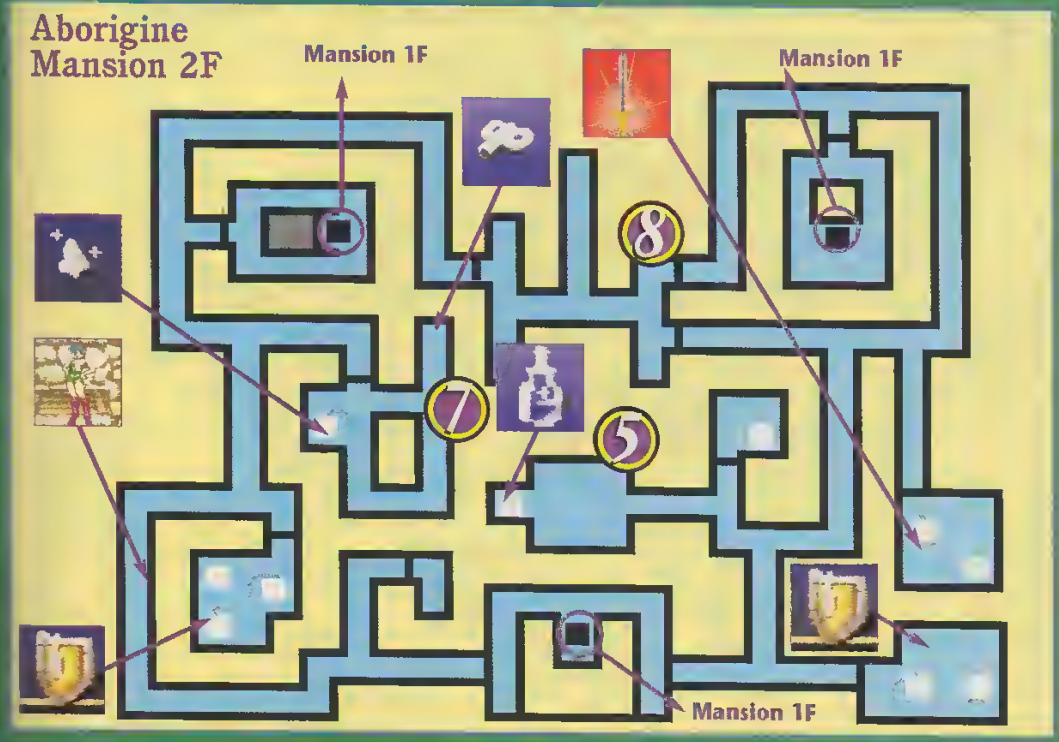
8 Rendez-vous dans la salle de l'horloge, remontez son mécanisme à l'aide de la clef prévue à cet effet, et affrontez le gardien. Utilisez les sorts de foudre d'arthur et Rodi tandis que Melody prodiguera des soins bienvenus. À l'issue du combat, placez le levier que le lui a procuré.



9 Quittez la maison et retournez dans la forêt. Entrez dans les Graveyard Catacombs via la pierre tombale, au fond du cimetière. Dans ces souterrains, quatre passages secrets permettent de récupérer du matériel et un Forfadet, caché dans un mur que rien ne distingue. Regagnez la maison par l'escalier et affrontez le boss avant de vous quitter. Après son départ, pensez à prendre la Gravity Stone dans le coffre. Retournez à Ennich.

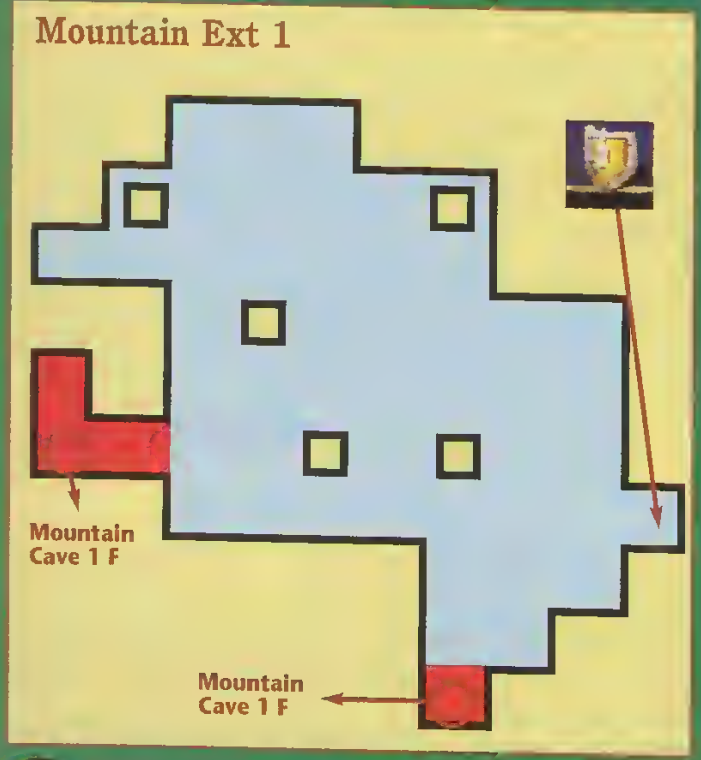


Aborigine Mansion 2F



MOUNTAIN CAVE

Mountain Ext 1



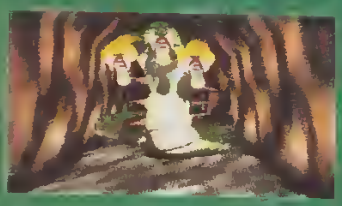
FARFADETS : 6

	ESPÈCE	NOM	LIEU
	SUCCUBUS	RIPANOS	MOUNTAIN CAVE B1
	FAIRY	LILI	MOUNTAIN CAVE 1F
	LEPRECHAUN	MANGUS	MOUTAIN EXT 2
	PIXIE	PALM	MOUNTAIN CAVE B1
	PIXIE	APPLE	FAR EAST VILLAGE
	FAIRY	AZALEA	FAR EAST VILLAGE

OBJETS : 0

1 À peine avez-vous fait quelques pas que Basso arrive à votre rencontre et se joint de nouveau à vous.

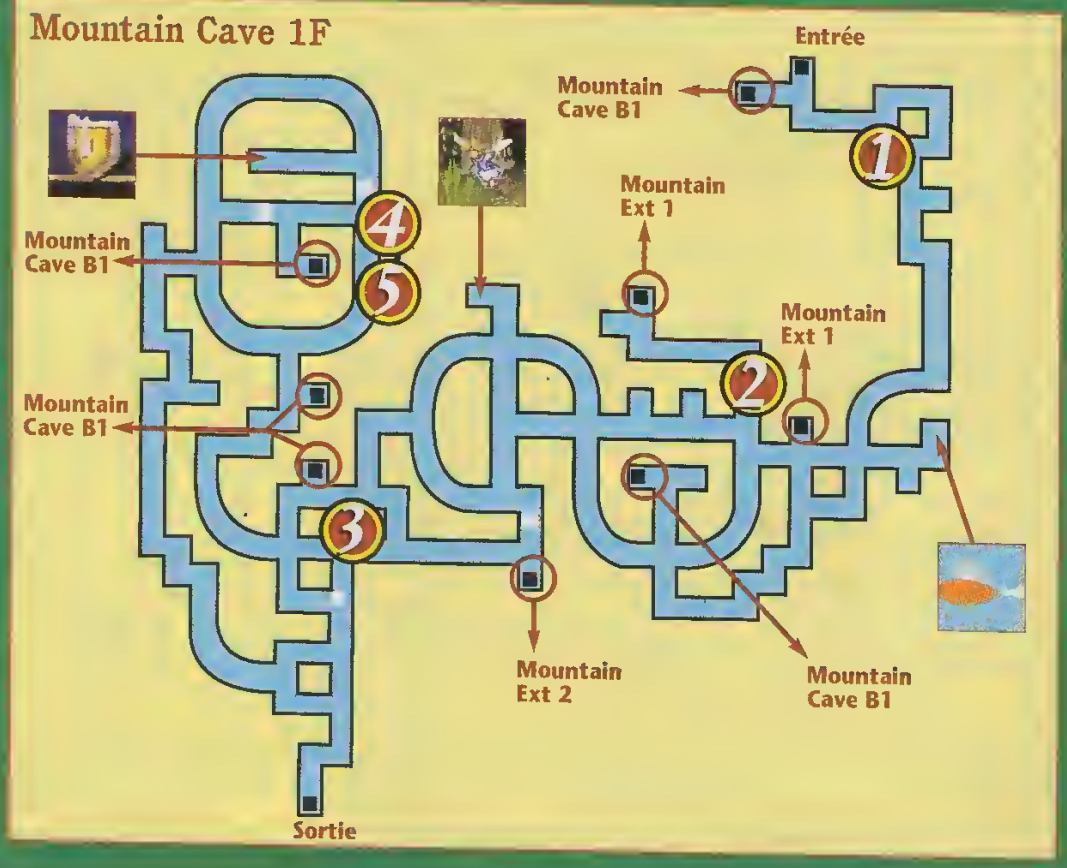
2 3 4 À trois reprises, une vipère géante vous bloquera le passage. Vous devrez alors livrer combat contre l'une de ses trois queues qui font office de mini-boss. Balancez



les sorts les plus puissants pour ceux qui le peuvent (le coût en MP étant proportionnel aux dommages infligés). Faites orgner Basso comme un bélier, et enfin utilisez les talents de guérisseur de Melody.

5 Après avoir vaincu la troisième queue, la vipère dévoile sa face hideuse. Au cours de cette confrontation, il est

Mountain Cave 1F



essentiel de garder tous les personnages en vie. Pour ce faire, vous devrez parfois sacrifier un coup d'épée d'Arthur au profit d'un sort de soins, de même que Melody devra jouer les infirmières.

6 La sortie sud de la grotte mène à Far East Village.

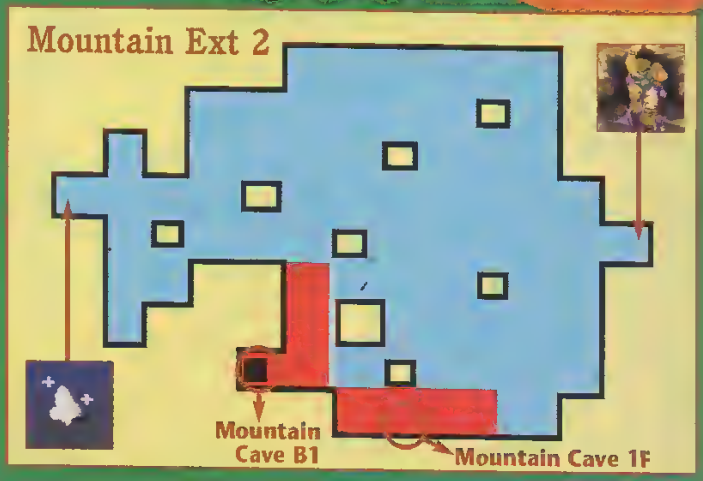
Dans le tonneau à côté du magasin se trouve une Pixie.

7 Toujours à Far East Village, vous trouverez une Fairy cachée dans l'arbre, à droite du personnage (à côté de l'église). Une fois les farfadets récupérés, rendez visite au maire.

Suite dans le *Player One 80*

Wolfen

Mountain Ext 2



Moutain Cave B1

Mountain Cave 1F
Mountain Cave 1F
Mountain Cave 1F
Mountain Cave 1F
Mountain Ext 2

Little Big Adventure

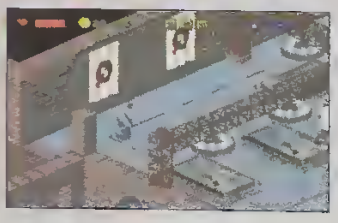
Résumé des épisodes précédents : Twinsen, toujours à la recherche de sa douce, se retrouve embringué dans une opération de sabotage. Le voici donc à l'intérieur de l'usine des mutants... S'il mène à bien sa mission, il en saura plus sur les runes magiques.

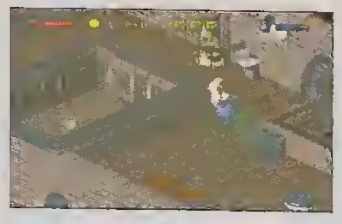
Sixième partie : Les runes magiques (suite)

1/ Opération : « Je vais tout péter ! »

En sortant de la capsule qui vient de vous mener au cœur de l'usine, montez vers le garde en blanc et butez-le avant qu'il ne sonne l'alarme. Évitez

ensuite le clone rouge, et traversez le labo en descendant. Vous arrivez dans une salle avec un autre garde blanc. Tuez-le avant qu'il ne déclenche



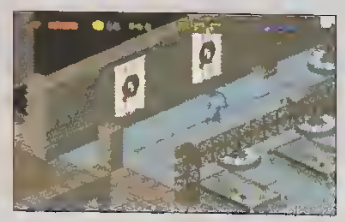


l'alarme. À présent, il faut détruire les œufs qui sautent dans l'espèce de bac. La meilleure technique

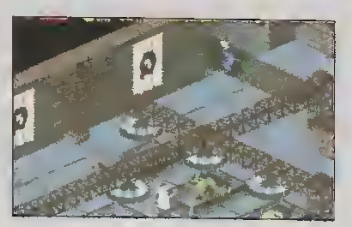
consiste à utiliser la balle magique en mode Discret. Une fois tous les œufs explosés, votre écran deviendra rouge !

2/ Bon maintenant... on trace !

Repartez en traversant à nouveau le labo, mais cette fois, grimpez le plus



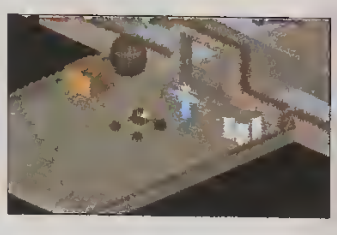
haut possible et tournez sur la gauche pour prendre la porte. Arrivé dans l'autre salle, faites une sauvegarde rapide, puis



prenez le premier passage à droite et foncez frapper le garde qui se trouve devant le poste de contrôle. Utilisez ensuite les

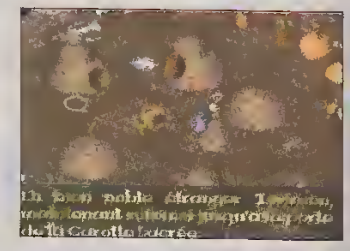
leviers pour ouvrir les portes. Actionnez le premier et le deuxième (en commençant par la gauche) ; le dernier ferme

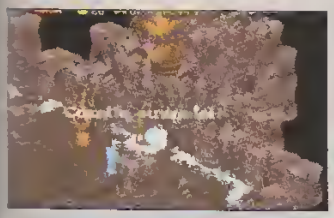
la porte de la salle de contrôle. Sautez ensuite pour sortir vers le bas. Attention une sorte de gros crabe vous attend ! Prenez ensuite la Jeep qui vous attend ; si vous



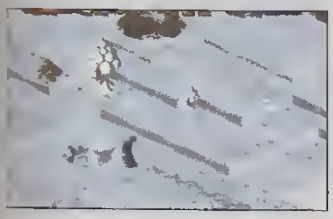
n'avez plus d'essence vous en trouverez à droite du Grobo qui répare la machine. Direction le village Lapichon.

3/ Une carotte, docteur ?



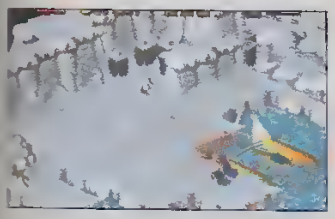


Une fois dans le village, retournez près de la marmite pour faire sortir le chef. Ce dernier vous



remercie et vous conduit jusqu'à l'entrée du passage de la carotte sacrée. Quel honneur ! N'empruntez pas le passage tout de suite. Retournez

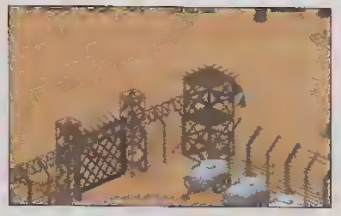
dans le tableau du village et allez là où la Lapichone avait fait un trou dans la neige (au sud du

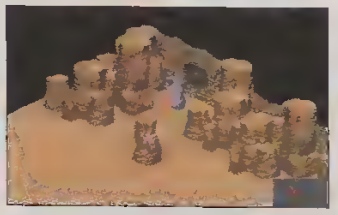


village). À la sortie du trou, vous retrouvez le lutin ; il vous parle d'un confrère qui est près du temple de Bù. C'est notre prochaine destination. Continuez de longer la corniche pour arriver dans un autre tableau. Traversez ce dernier pour arriver dans le niveau où se trouve votre bateau.
Direction le désert de la Feuille blanche.

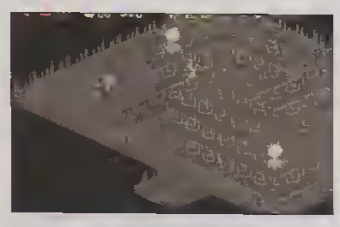
4/ Dans le désert... depuis trop longtemps !

Allez en bas à droite pour trouver l'entrée du désert. Tuez le garde pour obtenir



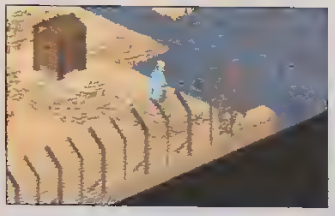


la clef qui ouvre la grille, puis rendez-vous dans le tableau du désert. Dans ce dernier, dirigez-vous sans tarder vers le sceau de Sendell incrusté dans le mur (à la gauche de Twinsen quand on entre dans le niveau), et utilisez la trompe. Un passage s'ouvre. Glissez-vous dedans en



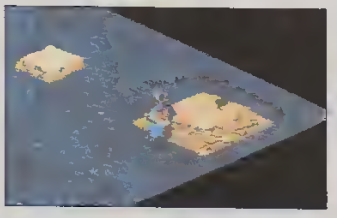
exécutant un saut (mode Sportif). Vous arrivez dans un labyrinthe (assez simple !) où il faut retrouver le lutin pour obtenir une carte bleue. Reprenez maintenant votre bateau pour voguez vers l'île Proxima.

PS: En partant, placez-vous à droite de la petite cabane



et utilisez votre proto-pack pour voler au-dessus de l'eau. En allant tout droit, vous arriverez à une plateforme avec une boîte conte-

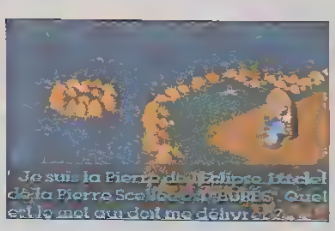
nant un trèfle (voir plan du Désert dans le *PO* n° 76). Inutile de vous dire que si vous n'en avez pas besoin, rien ne vous y oblige.



5/ Retour à Proxim-City

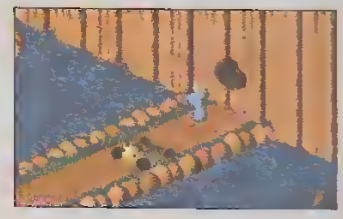
Dirigez-vous vers la moto qui est en bas à droite de ce niveau ; cette dernière vous emmènera vers la

pierre de l'Éclipse (voir plan de Proxim-City dans le *PO* 78). Une fois là-bas, récupérez le mot de passe. Revenez à Proxim-City et allez avec la Jeep (elle est en haut à droite, voir plan dans *PO* 78) vers la pierre Scellée. Devant cette dernière, utilisez votre trom-

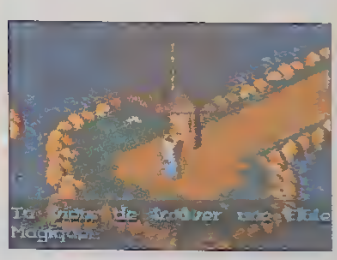


pe pour ouvrir un passage. Sautez dedans et allez vers la pierre. Elle vous deman-

de le mot de passe et vous en donne un pour l'autre pierre. Après lui avoir dit « Burps » (c'est le mot-clef), la pierre crache plein d'options ! Retournez vers la pierre de l'Éclipse en empruntant le même



chemin que précédemment. En donnant le mot de passe à la pierre, Twinsen récupère une flûte magique.

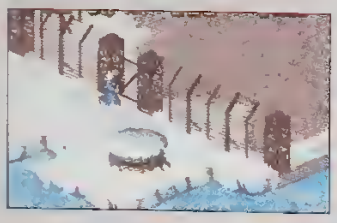


Retournez à Proxim-City pour reprendre votre bateau. Direction l'Hamalayi.

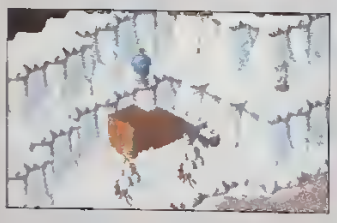
Septième partie : Le Dino-Fly !

Dans cette nouvelle partie, Twinsen va devoir « jongler » avec les instruments de musique... Il y a de l'aller-retour dans l'air !

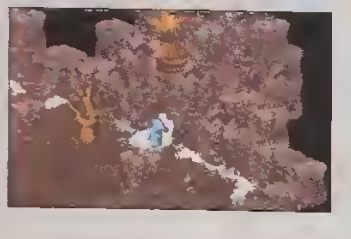
1/ Retour dans l'usine des mutants



Reprenez le chemin qui vous mène à l'entrée de l'usine des mutants (c'est toujours sur la droite).



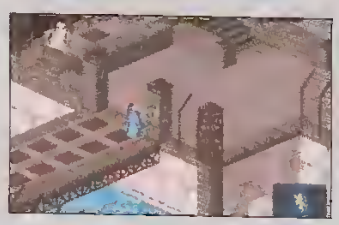
Supprimez le garde devant la grille pour obtenir une clef. Pénétrez dans la cour, grimpez sur les tonneaux puis les caisses pour atteindre la corniche. Allez voir le lutin qui vous donnera un trèfle si vous lui montrez la carte bleue ; ensuite sautez dans le trou. Vous arrivez près du village

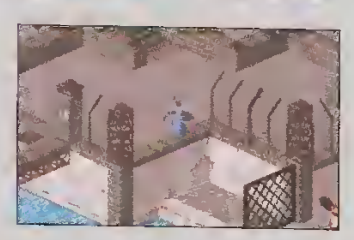


des Lapichons ; montez vers le nord pour vous rendre au passage de la carotte. Cette fois, empruntez-le.

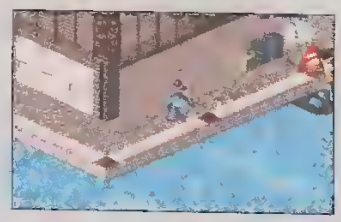
2/ Première à gauche

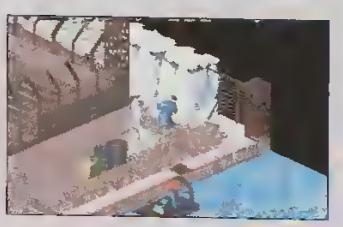
En arrivant, partez sur la gauche pour entrer dans un autre niveau. Là, buttez le garde avec votre balle



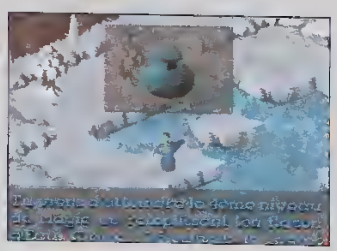


magique, et ramassez la clef pour ouvrir la grille. Grimpez ensuite le petit escalier et tuez les deux autres gardes. Traversez le pont ; la grille, au bout de ce dernier, s'ouvrira grâce





à la carte bleue. Éliminez tous les soldats blancs pour trouver une clef. Empruntez maintenant la petite échelle pour descendre.

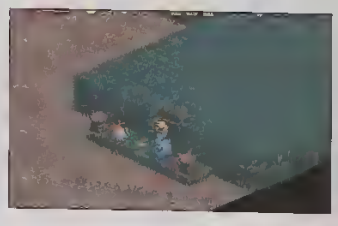


La grille s'ouvre grâce à la clef. À présent, buttez le Groboclone rouge. Prenez de l'essence avec le jerrican, et avant de monter sur l'hydroglisseur, allez vers la gauche après les deux tonneaux. Vous arrivez au lac d'eau claire.

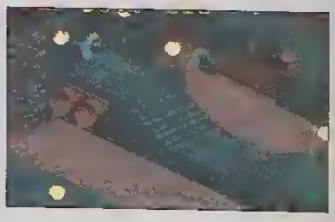
Jouez donc un petit coup de flûte pour faire fondre la glace ! Et hop, après une courte scène cinématique vous atteignez le quatrième niveau de magie ! À présent, revenez vers l'hydroglisseur et prenez-le ! Direction l'île Tippett

3/ L'île Tippett

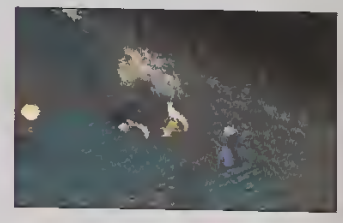
En arrivant, discutez avec tout le monde pour obtenir quelques infos (inutile de payer dix kashes à celui qui vous le demande !). En vous baladant vous trouverez une porte en bois : c'est celle de la boutique (pratique pour



le carburant). Ensuite, allez voir le Lapichon qui pêche en bas à droite du niveau. Discutez avec lui pour obtenir la clef de la grille, et allez ouvrir cette dernière. De l'autre côté deux Grobos vous agressent ; blastez-les



avec votre balle ! Ensuite entrez dans la discothèque (l'entrée avec les néons). Discutez avec le barman. Si vous mettez une bonne ambiance dans son bar, il vous dévoilera un passage secret très intéressant. Mais il vous faut une guitare ! Alors direction l'hydroglisseur, puis l'Hamalayi où se trouve votre bateau (il faut



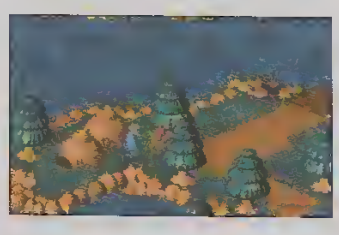
à nouveau utiliser les passages et tout retraverser !). Ensuite direction le désert de la Feuille Blanche... Eh

Huitième partie : L'attaque de la forteresse

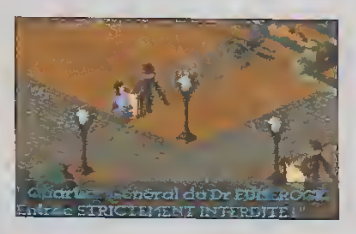
Les combats sont plus nombreux et plus difficiles bientôt on approche de la fin du jeu... enfin !

1/ Salut mon Lapichon

En arrivant sur l'île de la Forteresse, allez discuter avec les Lapichons. L'un d'eux veut bien vous aider, à



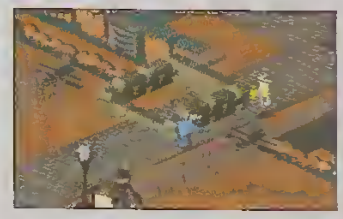
condition que vous détruisiez le centre de téléportation. Les plans de ce dernier sont sur l'île Principale. Utilisez le Dino-Fly pour vous rendre sur l'Hamalayi et, de là, prenez votre bateau (il faut refaire la route habituelle pour le trouver) pour l'île Principale. En arrivant,

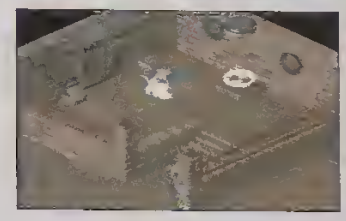


empruntez la Jeep pour le camp militaire. Ensuite rendez-vous au quartier général du Dr FunFrock.

2/ Le quartier général

Avancez prudemment en explosant les soldats et le



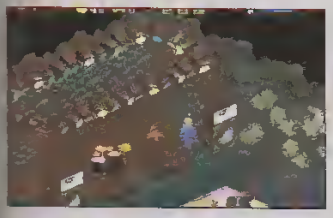


clone. Avancez vers la droite pour ouvrir la grille (placez-vous devant la fente, la carte rouge fera le reste !). Attention, il faut être rapide, car les clones canardent à mort ! Touchez-les deux fois, et ils sont morts. Une fois la grille passée, continuez votre chemin en buttant tout le monde. Vous arrivez à une autre grille qui s'ouvre

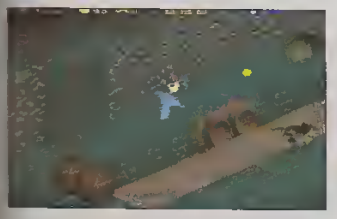
oui encore ! Allez voir le Lapichon qui est au centre du désert, près de l'entrée du temple de Bù. Échangez votre flûte contre sa guitare

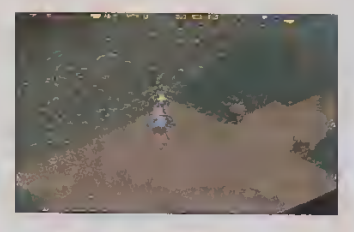
et retournez dans la discothèque sur l'île Tippett. Vous êtes bon pour refaire le même chemin. Courage... on se retrouve là-bas !

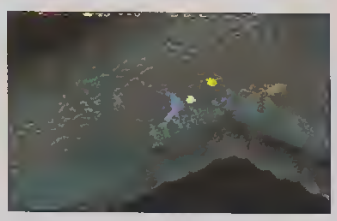
4/ Rencontre avec le Dino-Fly



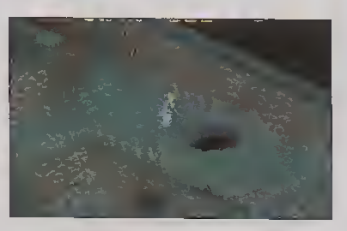
Pas trop fatigué ? Bon, allez donner la guitare de l'espace au chanteur sur la scène. Ensuite partez voir le barman ; il vous ouvrira un passage derrière son bar. Vous vous retrouvez dans les égouts. Détruisez tous les mutants (les gros trucs mous et les crabes) avec votre balle, puis servez-vous de votre proto-pack pour traverser les étendues de boue. Une fois de l'autre côté, grimpez sur l'échelle. Vous arrivez dans une autre salle. Éliminez la grosse sau-

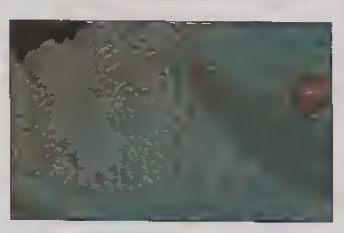


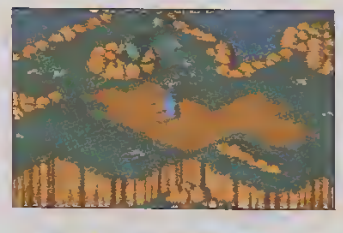


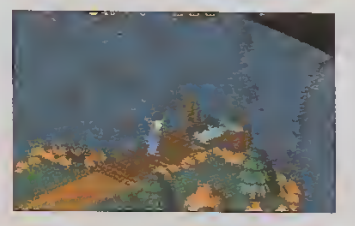


terelle, puis grimpez à l'aide de l'échelle. Une fois en haut, sautez dans le trou pour trouver une clef. Remontez et allez ouvrir la grille. Dans l'autre pièce bondissez, en mode Sportif, pour atteindre l'échelle. En haut, faites attention aux serpents. Utilisez l'échelle pour sortir. Une fois dehors, sautez sur le tas de pierres pour allez voir le Dino-Fly un peu plus haut. Demandez-lui de vous emmener sur l'île de la Forteresse.

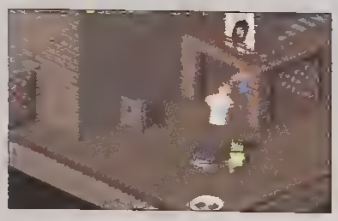




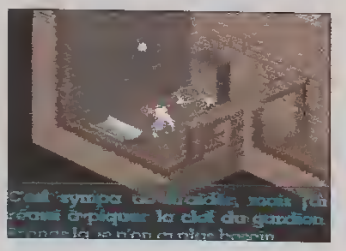




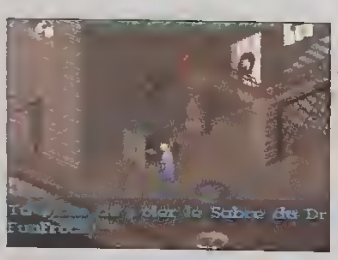
grâce à la carte bleue. Tuez le clone avec la télécommande. Juste après, un autre clone apparaît. Abattez-le pour obtenir la clef de la porte. Entrez et, à l'intérieur, supprimez le garde



en blanc avant qu'il ne sonne. Descendez et buttez l'autre, récupérez la clef et ouvrez la cellule du Lapichon. Discutez avec lui, puis repartez fouiller



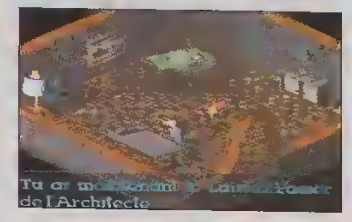
le centre. Dans une pièce, vous trouvez Funfrock, mais le bougre s'échappe. Dans cette même salle, vous pouvez voir un coffre. Pour l'ouvrir, libérez le grobo sur la gauche, il vous donnera la clef de ce coffre. Ouvrez ce dernier pour trou-



ver le sabre. Les plans n'y sont pas, mais un mot vous indique où les trouver. Retournez dans la cellule du Lapichon, et utilisez le passage secret. Une fois dehors, partez vers le camp militaire pour récupérer la Jeep et prenez la direction de port Bélooga. Là, embarquez sur votre bateau pour aller sur l'île de la Citadelle.

3/ Sur l'île de la Citadelle

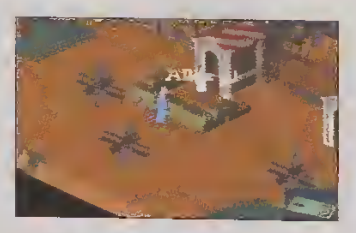
Vous arrivez pas loin de chez vous. Allez près de la maison sur la droite

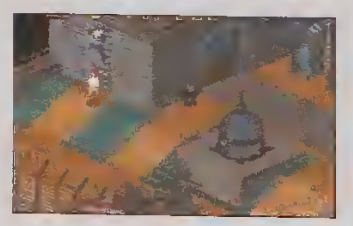


(celle de votre voisin) pour trouver le fils Lapichon. Entrez ensuite chez lui. En discutant avec lui, vous apprenez le point faible du centre. Prenez sa carte d'identité sur le bureau, et partez vers l'Hamalayi en bateau. Une fois là-bas, empruntez le chemin habituel (trou dans la neige, usine mutant...), et retrouvez le Dino pour partir vers l'île de Brundle — c'est là qu'est situé le centre de téléportation.

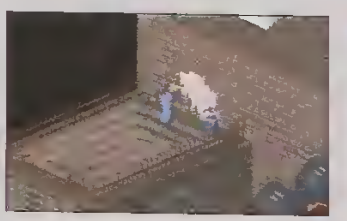
4/ L'île Brundle

Montez vers le nord pour voir un garde. Présentez-lui les papiers de l'archi-





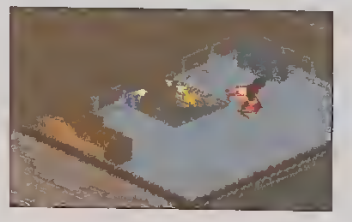
tecte. Entrez, passez entre les deux mitrailleuses, et allez sur la gauche. Ne



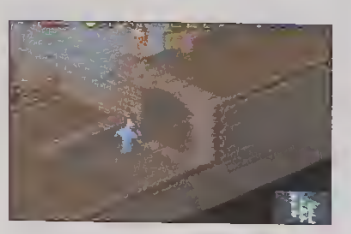
prenez pas la porte ; montez à l'échelle. Jouez un coup de trompe, devant le mur peint, pour ouvrir un passage. Sautez dedans !

5/ À l'intérieur du centre

Le Grobocione rouge, à droite, possède la clef de la grille. Explosez-le avec



votre balle magique. Mais avant, allez vers la porte blindée. Utilisez votre



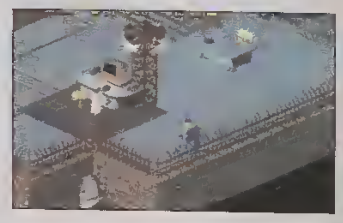
digicode pour l'ouvrir. Une fois dans la pièce, vous tomberez sur une mine de Meca-pingouins. Le hic, c'est que vous ne pouvez en prendre qu'un à la fois. Sortez de cette

pièce et tuez le clone sur l'estrade. Dirigez-vous ensuite vers la grille. Buttez le garde blanc pour qu'il ne déclenche pas l'alarme. Puis passez la grille,

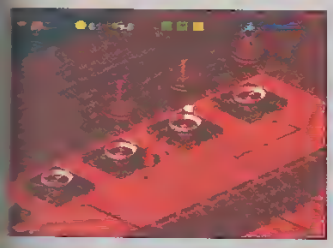
et débarrassez-vous du clone rouge qui patrouille (vous pouvez aussi l'éviter si vous êtes rapide). Une fois en haut, partez sur la gauche vers une autre grille. Pour l'ouvrir, sautez devant les tonneaux : la clef y est cachée. Ouvrez la grille.

6/ Soyez bon !

En entrant, un clone rouge patrouille, éliminez-le puis occupez-vous du garde blanc (celui de gauche) qui donne l'alarme. Une fois débarrassé de lui,

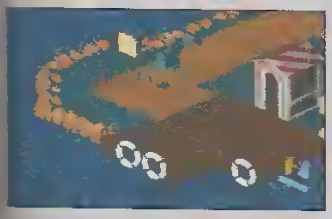


descendez l'escalier et réservez le même sort à son collègue. À présent, explosez l'ordinateur à coup de balle magique. Remontez et détruisez un par un les boutons



ouges en bas des téléporteurs, avec votre balle. Tout va alors exploser ; allez en bas de l'escalier (à où était l'ordinateur), et dirigez-vous vers la statue. Sautez à l'endroit

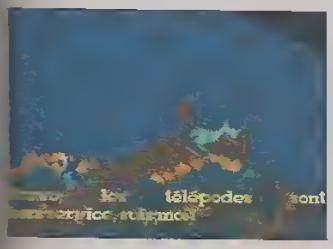
où le mur est explosé ; vous vous retrouverez au début du niveau. Sortez par la brèche, en bondissant) pour rejoindre

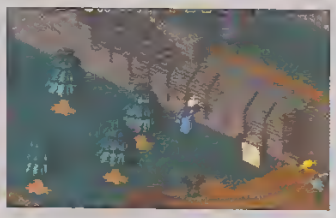


votre Dino, puis envoiez vous vers l'île de la Forteresse.

7/ Allez hop, on creuse !

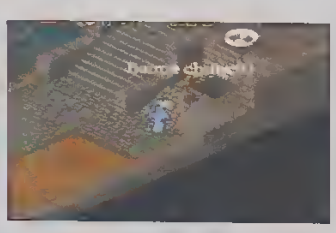
Le Lapichon est prêt à vous aider. Suivez-le. Une fois dans l'autre tableau, il vous demande d'exploser les gardes et le char. Faites-le en commençant par les deux soldats verts, puis le petit





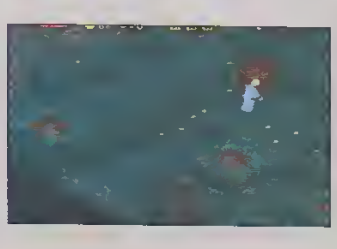
robot devant la grille (il possède la clef de la grille). Une fois tout le monde mort, ouvrez la

grille et blastez le char (mieux vaut avoir une barre de vie pleine !). Le Lapichon vous rejoint ensuite. Suivez-le et empruntez le passage qu'il vient de creuser.



8/ Dans les sous-sols

Évitez de passer entre les deux volcans. Contournez par la gauche et sautez dès qu'il y a une marche. Allez vers le haut, là vous verrez deux trous. Celui de droite abrite un monstre. Approchez de sa tanière et, dès qu'il en sort, partez à droite près des tonneaux (voir photo). Le monstre sera coincé, vous n'avez plus qu'à le butter. Rendez-vous ensuite au-



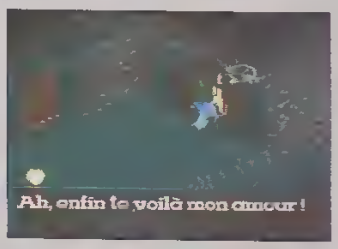
dessus du trou (complètement à gauche) pour trouver une boîte avec la clef de la petite grille. Avant de prendre l'échelle

qui vous y mènera, faites « action » devant la valve qui se trouve derrière les trois tonneaux (à droite). Ensuite allez vers l'échelle, et ouvrez la petite grille. Vous venez de vider la piscine. Descendez alors dans le bassin et dirigez-vous vers le haut.

Des Groboclones volants vont vous attaquer. Collez-les au maximum pour les supprimer avec votre sabre de façon agressive ! Montez à la petite échelle, puis sortez.

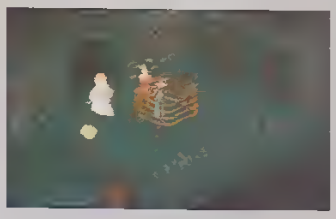
9/ J'arrive mon amour... je t'aime... bisous bisous...

En arrivant dans cette nouvelle pièce, tuez le garde pour obtenir la clef de la



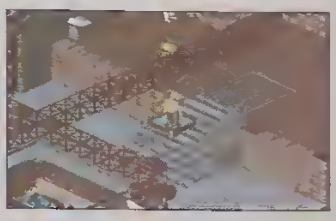
cellule de Zoë (c'est la meuf de Twinsen ; je précise pour ceux qui l'aurait oublié !). Manque de bol, c'est un piège. Dire

que je pensais déjà pouvoir rentrer chez moi... Bref c'est reparti pour un tour ! Direction la prison.



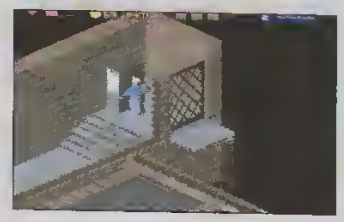
10/ Le cauchemar recommence !

Nous revoilà donc dans la première prison. On s'agite, on butte le garde

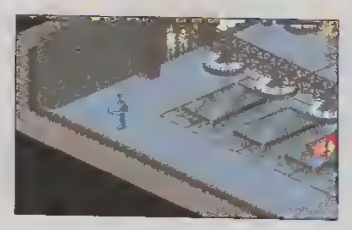


et on monte sur la plate-forme ! Ensuite, on élimine tout le monde et on récupère une clef qui

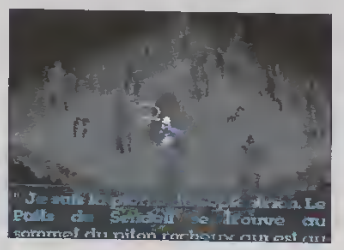
ouvre la porte. Une fois derrière, le sosie de votre nana vous fait un petit



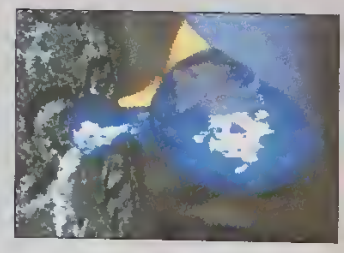
signe de la main... Allez-la voir, et collez-lui la vôtre dans la tronche ! Puis prenez la clef qu'elle jette, et ouvrez la porte juste à droite. Courez jusqu'au bout du couloir pour trouver le placard



qui contient toutes vos affaires. Revenez vers la pièce et empruntez le passage entre les deux drapeaux blancs. Vous arrivez dans une réserve de clones ! N'engagez pas le



combat. Foncez en bas à gauche et faites un coup de trompe devant le « S » (dans le mur). Puis sau-

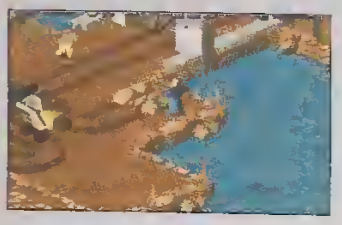


tez dans le trou. Vous arrivez devant une nouvelle pierre « runique ». Lisez son inscription puis versez dessus l'eau claire que vous avez récupérée en jouant de la flûte, près du lac. Twinsen file alors tout seul vers la sortie.

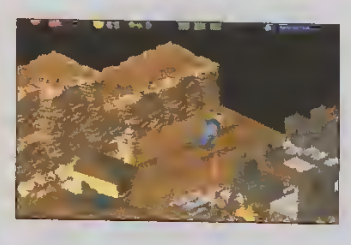
Dernière partie : L'assaut final

1/ Le chantier

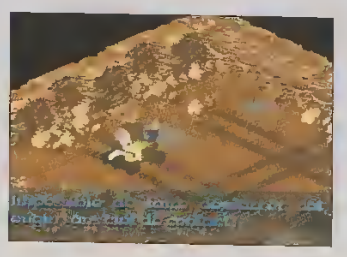
Maintenant que tout est détruit, revenez complètement au nord de la forteresse, ou plus exacte-



ment aux ruines de la forteresse. Le tableau suivant est un chantier. Passez devant la pelleteuse en y prenant garde, et planquez-vous derrière le rocher à droite de la grille. Tuez l'ouvrier avec votre balle magique. Attention, ils sont malins et costauds les bougres ! En régle générale, si vous en

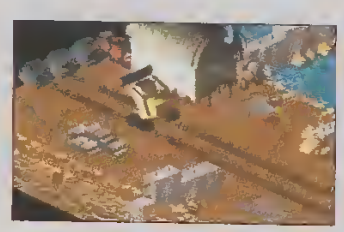


croisez d'autres, évitez l'affrontement, surtout en corps à corps. Maintenant passez la grille, et continuez vers le haut. Progressez vers le nord en évitant, si possible, les combats avec les ennemis. Traversez les tableaux jusqu'au moment où vous



verrez un camion qui tourne. Suivez les traces de ce camion, et allez sur la gauche pour trouver une pelleteuse à l'arrêt.

Il vous faut les clefs... Descendez pour parler au Grobo sympa. Une fois la

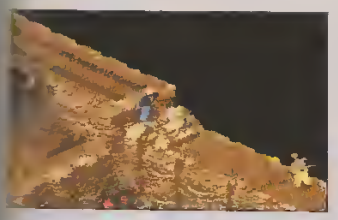


clef en poche, retournez à la pelleteuse. L'engin roule tout seul, profitez du spectacle ! Il explose la barrière de rocher, qui bloquait le passage vers l'autre partie du chantier.

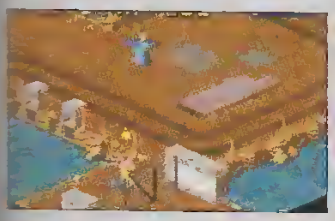
2/On y est presque !

Une fois à pied, suivez les traces de roues de camion jusqu'aux diabo-

liques et dangereuses pelleteuses... Elles sont indestructibles, alors évitez-les ! Si vous êtes pris dans la



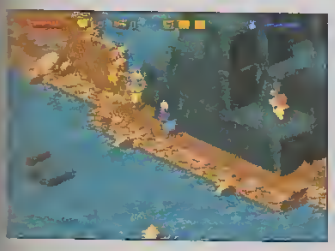
pelle, reculez et attendez qu'elle vous oublie un peu. Vous allez voir, c'est très énervant ! Une fois passé, continuez votre chemin tout droit pour tomber face à un ouvrier. Blastez-le de loin, pour obtenir la clef qui ouvre



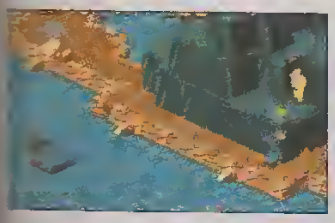
a grille du bas. Descendez les plates-formes en escalier et dirigez-vous en bas à droite pour voir a grille en question. Tuez le garde et passez a grille.

3/ J'avais dit « presque » !

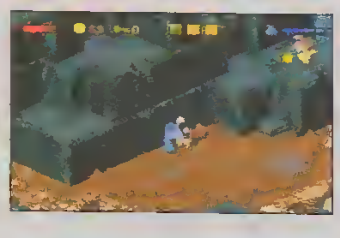
Bon, cela se corse évidemment (je vous conseille une sauvegarde rapide). Suivez ensuite



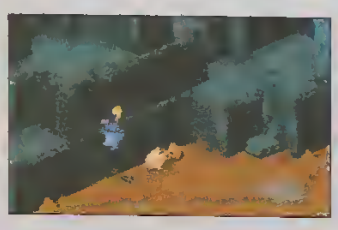
e chemin jusqu'à l'espèce de montagne. Des ouvriers vont vite vous calmer si vous courez n'importe où. Optez pour



le mode Discret et blastez les ouvriers un par un ! Avancez doucement jusqu'à ce que le premier vienne dans votre



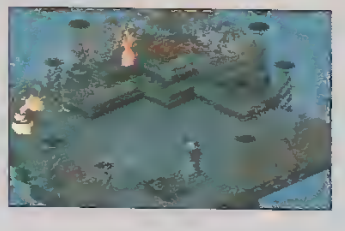
dos. Regardez bien les photos pour trouver les bons emplacements. Une fois le dernier ouvrier mort, grimpez à la paroi (regardez les photos !)



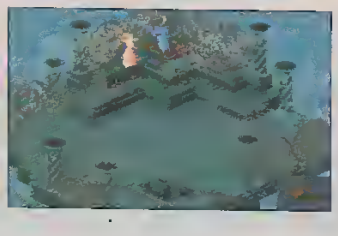
comme à une échelle, pour arriver tout en haut de la tour.

4/ Le combat final ?

J'espère, j'en ai plein le... dos de LBA ! Bon, un petit combat contre Funfrock



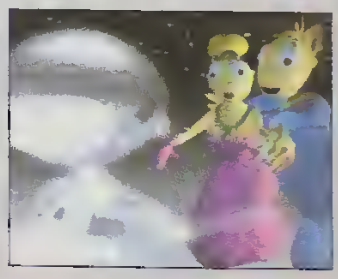
et on passe à autre chose. Première étape, on s'équipe du sabre car FunFrock ne craint pas la balle magique. Mettez-vous en mode Agressif et blastez. Pour le battre, il faut le pousser pour qu'il tombe



de la plate-forme. Ce n'est pas très difficile vous verrez. Une fois le vilain hors de votre vue, et les reproches de votre pouffiasse terminés, grimpez sur le sceau et jouez un coup de trompe (c'est le dernier je vous jure !). Le puits s'ou-

vre, sautez dedans. Descendez jusqu'à la grille au sol, et bondissez dessus pour descendre (n'oubliez pas votre boudin !). Une fois dans le nouveau tableau, vous pouvez vous amuser à regarder dans la boule de cristal. Et qu'est-ce qu'on voit ? Toutes les scènes cinématiques du jeu. Super ! M'enfin on n'a pas que ça à faire non plus. Allez zou, direction la porte. Oh ben flûte alors, Funfrock est de retour, derrière vous ! C'est reparti pour un petit combat à coup de sabre — attention, cette fois il tire ! Une fois le gros pas beau mort pour de bon, passez la porte qui vient de s'ouvrir.

Eh voilà c'est la fin... Je vous laisse le plaisir de découvrir la dernière scène et je vous salue bien bas !



E! Didou, ne comptez pas sur moi pour LBA 2... quoique !

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F.

770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

1 [illegible]

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

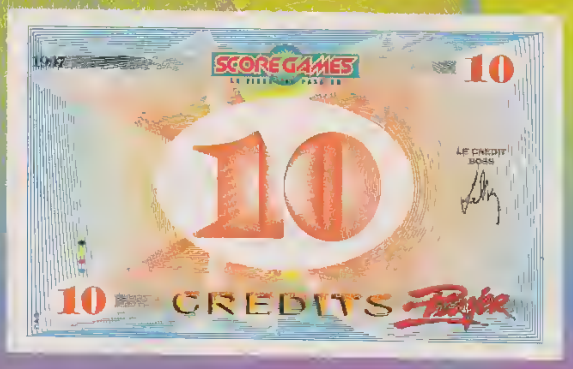
2 [illegible]

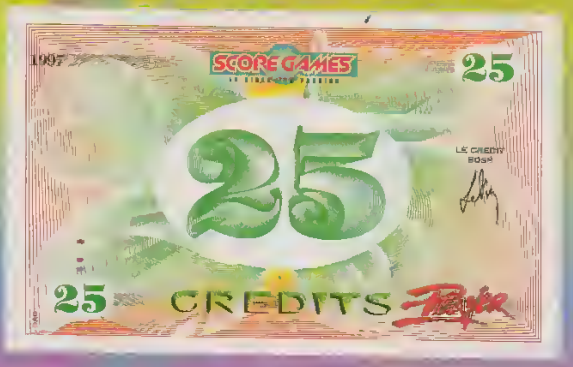
Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent réglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

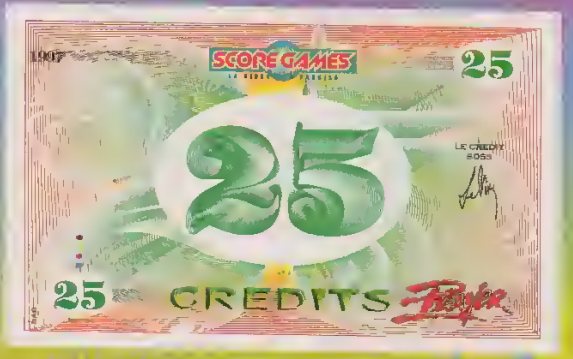
1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Player

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Player


1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Player

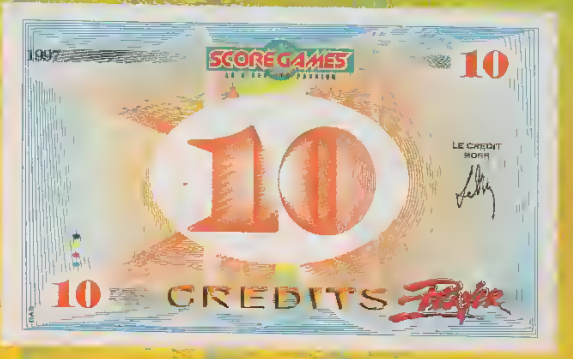

1997
SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS Player

1997
SCORE GAMES
50
50
LE CREDIT BOSS
50 CREDITS Player


1997
SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS Player

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Player

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Player


1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Player

Salut les champs

Une fois n'est pas coutume, votre participation à la rubrique a été exceptionnelle. J'ai encore dû tailler dans la masse pour faire tourner un peu les titres.
En ce qui concerne le défi du mois, j'ai envisagé, l'espace d'un instant, de mettre F1 97 à l'honneur. Mais à la réflexion, il me semble que rendre hommage à la N64 est plus d'actualité.
PS : Cédric Maron, de Talencieux, est prié de me contacter dans les plus brefs délais.

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Eteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photograp'iez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY)

1- Jean BRUNEAU de MIRE	2' 04" 44
2- FRANCIS GEISSERT :	2' 05" 28
3- Francis GEISSERT :	2' 05" 3[illegible]
4- Sylvain AMBROISE :	2' 05" 76
5- Chon :	2' 06" 76

WIPEOUT - KARBONIS V

1- Francis GEISSERT :	1' 42" 6
2- Hugo BULTHE	1' 48" 7
3- Eric CAUDRON :	1' 51" 7
4- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
5- Jean HOEFNER :	[illegible]

WIPEOUT - KARBONIS V (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	33" 7
2- Eric CAUDRON :	35" 3
3- Hugo BULTHE :	35" 5
4- [illegible]	[illegible]
5- Jean [illegible]	[illegible]

WIPEOUT - TERRAMAX

1- Francis GEISSERT :	1' 49" 8
2- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
3- Hugo BULTHE :	1' 57" 2
4- Eric CAUDRON :	1' 59" 3
5- Jean HOEFNER :	[illegible]

WIPEOUT - TERRAMAX (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	35" 0
2- Hugo BULTHE :	37" 3
3- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
4- Jean HOEFNER :	[illegible]
5- Eric CAUDRON :	39" 1

WIPEOUT - HORODERA

1- Francis GEISSERT .	2' 58" 1
2- Eric CAUDRON .	3' 10" 8
3- Jean HOEFNER :	[illegible]
4- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
5- Hugo BULTHE :	3' 22" 8

WIPEOUT - HORODERA (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT	58" 3
2- Eric CAUDRON :	1' 02" [illegible]
3- Jean HOEFNER :	[illegible]
4- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
5- Hugo BULTHE :	1' 05" 7

WIPEOUT - ARRIDOS IV

1- Francis GEISSERT :	2' 35" 4
2- Jean HOEFNER :	[illegible]
3- Eric CAUDRON :	2' 51" 3
4- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
5- Hugo BULTHE :	3' 06" 7

WIPEOUT - ARRIDOS IV (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT .	50" 3
2- Jean HOEFNER :	[illegible]
3- Eric CAUDRON :	56" [illegible]
4- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
5- Hugo BULTHE :	1' 00" 6

BUST A MOVE 2 (ROUND 11)

1- Franck GEISSERT :	[illegible]
2- Frédéric SALLEE :	1" 55
3- Karim BENDOUMA :	1" 76
4- Jean-Marc LEMY :	[illegible]
5- Gwénaël ROCHER :	[illegible]

BUST A MOVE 2 (ROUND 12)

1- Franck GEISSERT :	[illegible]
2- Joël DITTBERNER :	[illegible]
3- Jean-Sébastien BENOIT :	[illegible]
4- Frédéric SALLEE :	34" 85
5- Philippe HEITZ :	36" 35

BUST A MOVE 2 (ROUND 13)

1- Franck GEISSERT :	[illegible]
2- Karim BENDOUMA :	4" 48
3- Jean-Sébastien BENOIT :	[illegible]
4- Nicolas MICHAUX :	6" 70
5- Frédéric SALLEE :	8" 85

BUST A MOVE 2 (ROUND 14)

1- Franck GEISSERT :	[illegible]
2- Gwénaël ROCHER :	[illegible]
3- Karim BENDOUMA :	4" 56
4- Joël DITTBERNER :	[illegible]
5- Frédéric SALLEE :	4" 66

BUST A MOVE 2 (ROUND 15)
1- [illegible] : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : 10" 95
3- Joël DITTBERNER : 11" 30
4- Jean-Sébastien BENOIT : 11" 95
5- Frédéric SALLEE : 17" 11

BUST A MOVE 2 (ROUND 16)
1- Francis GEISSERT : 13" 35
2- Jean-Sébastien BENOIT : 15" 68
3- Joël DITTBERNER : 19" 41
4- Bertrand CEZARD : 22" 58
5- Gwénaël ROCHER : 26" 98

BUST A MOVE 2 (ROUND 17)
1- Gwénaël ROCHER : 0" 53
*- Jean-Sébastien BENOIT : 0" 53
3- Francis GEISSERT : 0" 57
4- Chon : 0" 60
5- Frédéric SALLEE : 0" 60

BUST A MOVE 2 (ROUND 18)
1- [illegible] : [illegible]
2- Frédéric SALLEE : 12" 36
3- Joël DITTBERNER : 19" 96
4- Gwénaël ROCHER : 19" 53
5- Sébastien REMY : 20" 60

BUST A MOVE 2 (ROUND 19)
1- Francis GEISSERT : 1" 90
2- Jean-Sébastien BENOIT : 2" 63
3- Joël DITTBERNER : 2" 26
4- Gwénaël ROCHER : [illegible]
5- Bertrand CEZARD : 3" 78

BUST A MOVE 2 (ROUND 20)
1- Gwénaël ROCHER : 1" 66
2- Jean-Sébastien BENOIT : 0" 68
3- Francis GEISSERT : 0" 68
4- Joël DITTBERNER : 0" 70
5- Chon : 0" 71

COOL BOARDERS - NOVICE/CHRONO
1- Karim BENDOUMA : 1' 00" 825
2- [illegible] : [illegible]
3- Thierry TRIALLOUX : 1' 00" 944
4- Michael PERRIN : 1' 01" 182
5- Cedric COUHE : 1' 01" 300

COOL BOARDERS - NOVICE/TRICKS
1- [illegible] : [illegible]
2- Chon : 4 966
3- Wolfen : 4 869
4- Alexandre BURATI : 4 703
5- Fabien ROZBORSKI : 4 670

COOL BOARDERS - NOVICE/COMBINÉ
1- [illegible] : [illegible]
2- Fabien ROZBORSKI : 8 883
3- Karim BENDOUMA : 8 883
4- Cédric COUHE : 8 762
5- Michaël REMILIEN : 8 589

COOL BOARDERS - EXTRA/CHRONO
1- Thierry TRIALLOUX : 1' 11" 359
2- Kook PRINIOTAKIS : [illegible]
3- Chon : 1' 12" 032
4- Karim BENDOUMA : 1' 13" 893
5- Terry : 1' 14" 170

COOL BOARDERS - EXTRA/COMBINE
1- Erwin WICKY : 14 493
2- Christophe LIGER : [illegible]
3- Jérémy LAVERNE : 14 262
4- Louis ALESSANDRA : 14 260
5- Elwood : 14 219

PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - COURSE)
1- Karim BENDOUMA : 1' 56" 9
2- Fréderic MANDET : 1' 57" 9
3- Nicolas CAYRE : 1' 58" [illegible]
4- Ludovic BOSETTI : 1' 59" 5
5- Cédric COUHE : 1' 59" 8
*- Christophe NICOLAS : 1' 59" 8

PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - FASTEST LAP)
1- Frederic MANDET : 39" 2
*- FRANCIS GEISSERT : 39" 2
3- Karim BENDOUMA : 39" 2
4- Nicolas CAYRE : 39" 4
*- Cédric COUHE : 39" 5
*- Christophe NICOLAS : 39" 5
*- Ludovic BOSETTI : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (USA - COURSE)
1- Fréderic MANDET : 1' 57" 3
2- Karim BENDOUMA : 1' 58" [illegible]
3- Nicolas CAYRE : 1' 58" 7
4- FRANCIS GEISSERT : 1' 59" [illegible]
5- Cédric COUHE : 1' 59" 4
*- Ludovic BOSETTI : 1' 59" 4

PORSCHE CHALLENGE (USA - FASTEST LAP)
1- Frederic MANDET : 38" 9
2- FRANCIS GEISSERT : 39" [illegible]
3- Karim BENDOUMA : 39" 1
4- Nicolas CAYRE : 39" [illegible]
5- Guillaume BARBET : 39" 4
*- Ludovic BOSETTI : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (JAPON - COURSE)
1- Nicolas CAYRE : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : [illegible]
3- Frédéric MANDET : 1' 58" 5
4- Ludovic BOSETTI : [illegible]
5- Cédric COUHE : 2' 00" 4

PORSCHE CHALLENGE (JAPON - FASTEST LAP)
1- Nicolas CAYRE : 39" 0
*- Karim BENDOUMA : 39" 0
3- Frédéric MANDET : 39" 1
4- Cedric COUHE : 39" 4
5- Guillaume BERTRAND : 39" 4
*- Ludovic BOSETTI : 39" 4

PORSCHE CHALLENGE (ALPES - COURSE)
1- Frederic MANDET : 1' 53" 5
2- Karim BENDOUMA : 1' 55" [illegible]
3- Nicolas CAYRE : 1' 56" 0
4- Michaël PERRIN : 1' 56" 2
5- Ludovic BOSETTI : 1' 57" [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (ALPES - FASTEST LAP)
1- Guillaume BARBET : 37" 00
2- Frédéric MANDET : 37" 2
3- Karim BENDOUMA : 37" 5
4- Nicolas CAYRE : 37" 9
5- Cédric COUHE : 38" 2

RESIDENT EVIL (TERMINE AVEC CHRIS)
1- Renzo BIANCHI : 1h 25' 46
2- Cyril DUPONT : 1h 33' 03
3- Martial HUE : 1h 35' 11
4- Sylvain JANNETON : [illegible]

SAMPRAS EXTREME TENNIS
Antoine FILOU : [illegible] 000 $

SOUL BLADE (TIME ATTACK - ARCADE)
1- Kook PRINIOTAKIS : 31" 03
2- Yoann VENTRIBOUT : 43" 99
3- Karim BENDOUMA : 44" 69
4- Sébastien REMY : [illegible]
5- Anthony de TRAZEGNIES : 49" 73

SOUL BLADE (TIME ATTACK - NORMAL WEAPON)
1- Anthony de TRAZEGNIES : [illegible]
2- [illegible] : 1' 31" 23

SOUL BLADE (TIME ATTACK - SPECIAL WEAPON)
1- Kook PRINIOTAKIS : [illegible]
2- Yoann VENTRIBOUT : 3' 11" 79
3- Sébastien REMY : 3' 15" 03
4- Nicolas BRUNET : 3' 29" 93
5- Grégory BOUTROIS : 3' 31" 99

SOUL BLADE (SURVIVAL - SPECIAL WEAPON)
1- Kook PRINIOTAKIS : [illegible]
2- Yoann VENTRIBOUT : [illegible]
3- Stephane BOURSIER : 289
4- [illegible] : [illegible]
5- Nicolas MOREAU : 147

TEKKEN 2 (TIME ATTACK - ARCADE)
1- Laurent REMY : 1' 46" 24
2- Gwénaël ROCHER : [illegible]
3- Carlos da SILVA : 2' 13" 50
4- Antony MARTINS : 2' 31" 98
5- David le GARFF : 2' 38" 00

TRACK & FIELD (100 M NAGE LIBRE)
1- [illegible] : 34" 96
2- Pascal VEZIN : 35" 20
3- Yannick CHESNEAU : [illegible]
4- Fabrice BAUMGARTNER : 35" 68
5- Guillaume BERTRAND : 35" 84

TRACK & FIELD (SCORE TOTAL)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Fabrice BAUMGARTNER : 20 640
3- Guillaume BERTRAND : 20 638
4- Jeannot CASARES : 20 421
5- Yannick CHESNEAU : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - ES1 CORSE)
1- Guillaume BERTRAND : 51" 60
2- Philippe LAMORTE : 51" 76
3- Julien BOISIAUD : 51" 80
4- Daniel BRUNO : 51" 96
5- Karim BENDOUMA : 52" 08

V-RALLY (TIME TRIAL - ES2 INDONÉSIE)
1- Yohann DUVAL : 51" 12
2- Lionel VILLEMIN : 51" 80
3- Guillaume BERTRAND : 53" 20
4- Julien BOISIAUD : 53" 40
5- Sébastien REMY : 53" 76

V-RALLY (TIME TRIAL - ES3 ESPAGNE)
1- Sébastien REMY : 53" 60
2- Julien BOISIAUD : 53" 84
3- Guillaume BERTRAND : 54" [illegible]
4- Karim BENDOUMA : 54" 36
5- Olivier BOISSEAU : 54" [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - ES4 ANGLETERRE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 04" 56
2- Julien BOISIAUD : 1' 04" 76
3- Patrick PERONNY : 1' 05" 32
4- Sébastien REMY : 1' 05" 72
5- Lionel VILLEMIN : 1' 05" 80
*- Philippe LAMORTE : 1' 05" 80
*- Daniel BRUNO : 1' 05" 80

V-RALLY (TIME TRIAL - MS1 SAFARI)
1- Guillaume BERTRAND : 56" 16
2- Julien BOISIAUD : 56" 48
3- Patrick PERONNY : 56" 64
4- Daniel BRUNO : 56" 76
5- Frédéric MANDET : 56" 80

V-RALLY (TIME TRIAL - MS2 NOUVELLE ZÉLANDE)
1- Julien BOISIAUD : [illegible]
2- Yohann DUVAL : 1' 09" 24
3- Guillaume BERTRAND : 1' 09" 96
4- Patrick PERONNY : 1' 10" 64
5- Daniel BRUNO : 1' 10" 92

V-RALLY (TIME TRIAL - MS3 ANGLETERRE)
1- Julien BOISIAUD : [illegible]
2- Guillaume BERTRAND : 49" 40
3- Patrick PERONNY : 49" 72
4- Sébastien REMY : 50" 60
5- Daniel BRUNO : 50" 84

V-RALLY (TIME TRIAL - MS4 CORSE)
1- Guillaume BERTRAND : 48" 16
2- Julien BOISIAUD : 48" 52
3- Daniel BRUNO : 48" 96
4- Yohann DUVAL : 49" 08
5- Patrick PERONNY : 49" 68

V-RALLY (TIME TRIAL - MS5 INDONÉSIE)
1- Daniel BRUNO : [illegible]
2- Guillaume BERTRAND : 57" 36
3- Sébastien REMY : 57" 48
4- Yohann DUVAL : 57" 60
5- Chon : 57" 72

V-RALLY (TIME TRIAL - MS6 ALPES)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 10" 08
2- Philippe LAMORTE : 1' 10" 08
3- Daniel BRUNO : 1' 10" 36
4- Julien BOISIAUD : 1' 10" 60
5- Chon : 1' [illegible] 12

V-RALLY (TIME TRIAL - XS1 CORSE)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- Patrick PERONNY : [illegible]
3- Julien BOISIAUD : [illegible]
4- Sébastien REMY : [illegible]
5- Karim BENDOUMA : 1' 32" 40

V-RALLY (TIME TRIAL - XS2 SUÈDE)
1- Julien BOISIAUD : 1' 05" 76
2- Patrick PERONNY : 1' 06" 60
3- Guillaume BERTRAND : 1' 06" 60
4- Clément BARBET : 1' 06" 80
5- Karim BENDOUMA : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS3 ALPES)
1- Julien BOISIAUD : [illegible]
2- Yohann DUVAL : [illegible]
3- Patrick PERONNY : [illegible]
4- Sébastien REMY : [illegible]
5- Guillaume BERTRAND : [illegible]
5- Karim BENDOUMA : 1' 05" 48

V-RALLY (TIME TRIAL - XS5 NOUVELLE ZÉLANDE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 23" 92
2- Sébastien REMY : 1' 24" 24
3- Patrick PERONNY : 1' 24" 76
4- Julien BOISIAUD : 1' 27" 12
5- Lionel VILLEMIN : 1' 27" 48

V-RALLY (TIME TRIAL - XS6 SAFARI)
1- Sébastien REMY : 1' 06" 44
*- Julien BOISIAUD : 1' 06" 44
3- Guillaume BERTRAND : 1' 06" 52
4- Philippe LAMORTE : 1' 07" 24
5- Patrick PERONNY : 1' 07" 48

V-RALLY (TIME TRIAL - XS7 SUÈDE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 14" 16
2- Julien BOISIAUD : 1' 15" 00
3- Sébastien REMY : 1' 16" 04
4- Yohann DUVAL : 1' 16" 12
5- Patrick PERONNY : 1' 16" 32

V-RALLY (TIME TRIAL - XS8 ALPES)
1- Yohann DUVAL : 1' 07" 16
2- Julien BOISIAUD : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
4- Sébastien REMY : [illegible]
5- Patrick PERONNY : [illegible]

V-RALLY
(TIME TRIAL -SS1 INDONESIE)

1- Guillaume BERTRAND :	1' 15" 48
2- Sébastien REMY :	1' 15" 64
3- Laurent HIERNARD :	1' 16" 24
4- Lionel VILLEMIN :	1' 17" 60
5- Chon :	1' 18" 16

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 INDONÉSIE)

1- Chon :	53" 04
2- Sébastien REMY :	53" 88
3- Guillaume BERTRAND :	56" 12
4- Laurent HIERNARD :	55" 76
5- Yohann DUVAL :	59" 96

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 INDONÉSIE)

1- Sébastien REMY :	1' 06" 24
2- Guillaume BERTRAND :	1' 08" 48
3- Chon :	1' 09" 12
4- Benjamin ROSSI :	1' 11" 16
5- Yohann DUVAL :	1' 11" 84

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 ANGLETERRE)

1- Chon :	1' 08" 44
2- Sébastien REMY :	1' 10" 12
3- Benjamin ROSSI :	1' 10" 28
4- Nicolas AQUARONE :	1' 14" 00
5- Frédéric SALLEE :	1' 15" 12

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 ANGLETERRE)

1- Chon :	1' 27" 52
2- Yohann DUVAL :	1' 28" 24
3- Frédéric SALLEE :	1' 29" 52
4- Sébastien REMY :	1' 31" 64
5- Laurent HIERNARD :	1' 34" 84

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 ANGLETERRE)

1- Chon :	58" 00
2- Nicolas AQUARONE :	58" 80
3- Sébastien REMY :	59" 52
4- Patrick PERONNY :	1' 00" 96
5- Yohann DUVAL :	1' 02" 12

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 ESPAGNE)

1- Nicolas AQUARONE :	1' 01" 64
2- Sébastien REMY :	1' 01" 80
3- Chon :	1' 02" 40
4- Flavien ROSSI :	1' 02" 44
5- Benjamin ROSSI :	1' 03" 44

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 ESPAGNE)

1- Sébastien REMY :	1' 11" 84
2- Chon :	1' 12" 76
3- Benjamin ROSSI :	1' 12" 40
4- Yohann DUVAL :	1' 15" 72
5- Nicolas AQUARONE :	1' 16" 60

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 ESPAGNE)

1- Chon :	1' 06" 32
2- Sébastien REMY :	1' 08" 96
3- Nicolas AQUARONE :	1' 09" 32
4- Flavien ROSSI :	1' 09" 76
5- Yohann DUVAL :	1' 11" 80

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 SAFARI)

1- Sébastien REMY :	59" 92
2- Chon :	1' 00" 04
3- [illegible] :	1' 02" 36
4- Nicolas AQUARONE :	1' 03" 04
5- Laurent HIERNARD :	1' 03" 08

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 SAFARI)

1- Chon :	1' 10" 12
2- Sébastien REMY :	1' 11" 28
3- Nicolas AQUARONE :	1' 13" 20
4- Laurent HIERNARD :	1' 14" 20
5- Frédéric SALLEE :	1' 13" 24

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 SAFARI)

1- Chon :	1' 06" 52
2- Sébastien REMY :	1' 10" 40
3- Laurent HIERNARD :	1' 11" 28
4- Benjamin ROSSI :	1' 12" 36
5- Frédéric SALLEE :	1' 14" 36

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 CORSE)

1- Guillaume BERTRAND :	1' 29" 72
2- Flavien ROSSI :	1' 32" 52
3- Chon :	1' 33" 04
4- Nicolas AQUARONE :	1' 33" 80
5- Sébastien REMY :	1' 34" 40

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 CORSE)

1- Sébastien REMY :	1' 24" 96
2- Chon :	1' 26" 60
3- Nicolas AQUARONE :	1' 29" 08
4- Yohann DUVAL :	1' 31" 08
5- Wolfen :	1' 33" 68

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 CORSE)

1- Sébastien REMY :	1' 17" 32
2- Nicolas AQUARONE :	1' 18" 28
3- Chon :	1' 22" 12
4- Yohann DUVAL :	1' 23" 52
5- Frédéric SALLEE :	1' 27" 96

V-RALLY (TIME TRIAL - SS1 NOUVELLE ZELANDE)

1- Benjamin ROSSI :	1' 41" 12
2- Nicolas AQUARONE :	1' 44" 40
3- Sébastien REMY :	1' 46" 08
4- Laurent HIERNARD :	1' 47" 24
5- Frédéric SALLEE :	1' 47" 32

V-RALLY (TIME TRIAL - SS2 NOUVELLE ZELANDE)

1- Benjamin ROSSI :	1' 39" 76
2- Nicolas AQUARONE :	1' 43" 72
3- Sébastien REMY :	1' 51" 48
4- Yohann DUVAL :	1' 51" 56
5- Frédéric SALLEE :	2' 00" 80

V-RALLY (TIME TRIAL - SS3 NOUVELLE ZELANDE)

1- Laurent HIERNARD :	1' 53" 16
2- Sébastien REMY :	2' 01" 40
3- Nicolas AQUARONE :	2' 02" 08
4- Yohann DUVAL :	2' 08" 20
5- Frédéric SALLEE :	2' 20" 84

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 ALPES)

1- Nicolas AQUARONE :	1' 03" 24
2- Benjamin ROSSI :	1' 06" 32
3- Laurent HIERNARD :	1' 06" 56
4- Chon :	1' 07" 04
5- Sébastien REMY :	1' 09" 28

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 ALPES)

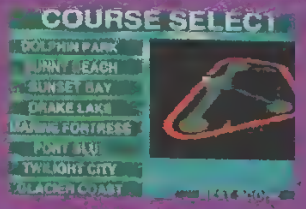
1- Nicolas AQUARONE :	56" 00
2- Chon :	57" 04
3- Sébastien REMY :	59" 24
4- Frédéric SALLEE :	1' 00" 52
5- Laurent HIERNARD :	1' 05" 40

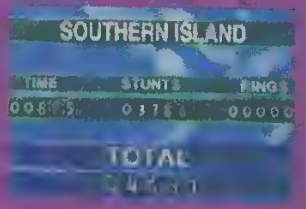
V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 ALPES)

1- Nicolas AQUARONE :	1' 16" 54
2- Chon :	1' 16" 88
3- Laurent HIERNARD :	1' 18" 32
4- Sébastien REMY :	1' 22" 08
5- Frédéric SALLEE :	1' 22" 56

Le défi du mois

Le défi porte sur Wave Race 64. Commencez par ouvrir les deux derniers circuits. Ensuite, sélectionnez le menu « Stunt Mode » et réalisez le meilleur score possible sur le circuit Southern Island avec le jetski de votre choix. Enfin, photographiez votre score ou envoyez une carte mémoire dans une enveloppe à bulles. Date limite des envois : le vendredi 12 décembre.





V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 SUÈDE)

1- Flavien ROSSI :	1' 08" 44
2- Benjamin ROSSI :	1' 10" 44
3- Nicolas AQUARONE :	1' 11" 96
4- Yohann DUVAL :	1' 12" 64
5- Chon :	1' 13" 76

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 SUÈDE)

1- Laurent HIERNARD :	1' 30" 08
2- Sébastien REMY :	1' 37" 72
3- Nicolas AQUARONE :	1' 43" 16
4- Benjamin ROSSI :	1' 43" 40
5- Yohann DUVAL :	1' 45" 40

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 SUÈDE)

1- Nicolas AQUARONE :	1' 54" 04
2- Yohann DUVAL :	1' 57" 36
3- Sébastien REMY :	2' 00" 72
4- Benjamin ROSSI :	2' 10" 44
5- Laurent HIERNARD :	2' 11" 88

WAVE RACE
(DOLPHIN PARK - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Chon :	[illegible]
3- Wonder :	[illegible]
4- Wolfen :	[illegible]

WAVE RACE
(SUNNY BEACH - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Chon :	[illegible]
3- Wolfen :	[illegible]

WAVE RACE
(SUNSET BAY - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	15 775
2- Wolfen :	7 932
3- Chon :	[illegible]

WAVE RACE
(DRAKE LAKE - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Chon :	[illegible]
3- Wolfen :	[illegible]

WAVE RACE
(MARINE FORTRESS - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Chon :	[illegible]
3- Wolfen :	[illegible]

WAVE RACE
(PORT BLUE - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Chon :	[illegible]
3- Thug Wlad :	[illegible]
4- Wolfen :	[illegible]

WAVE RACE
(TWILIGHT CITY - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Chon :	[illegible]
3- Wolfen :	[illegible]

WAVE RACE
(GLACIER COAST - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Thug Wlad :	[illegible]
3- Chon :	[illegible]
4- Wolfen :	[illegible]

WAVE RACE
(SOUTHERN ISLAND - STUNT)

1- François LAMOUREUX :	[illegible]
2- Thug Wlad :	[illegible]
3- Chon :	[illegible]
4- Wolfen :	[illegible]

Alliance Games

ACHAT · ECHANGE · VENTE

Sur cette planète vous avez le choix !!
Mais
Alliance Games
c'est la référence,
32 magasins
avec un service à la hauteur.

OPERATION GRATUIT

2 CONTRE 1*

Vendez nous deux jeux récents et vous pourrez choisir un jeu neuf ou d'okaz sans rajouter d'argent.
Valable sur présentation de cette publicité
et sur NINTENDO 64 et PLAYSTATION

ns [illegible] jeux sur SNIN, playstation, nintendo 64 et PC CD après [illegible] la différence restant à votre charge. [illegible]

[illegible] droit de refuser [illegible] change si les j[illegible] déjà repris en trop g[illegible] recentes et [illegible] deceux que [illegible] ils de details voir [illegible] Certai[illegible]

REVENDEURS REJOIGNEZ NOUS

Adhésion forfaitaire
+999 TTC par mois

06 08 49 94 72

ontacter M. Guiller

1 An et déjà 33 Magasins

C'est une réussite

[illegible] en restant independant venez [illegible] rejoindre. Vos avantages :

- Retours des invendus
- [illegible] de prix sur nos publicités
- Franco de port : 2000 ht
- [illegible]rmation gratuite nouveaux adhérents
- Prix trés compétitifs
- Argus des jeux vidéo gratuit

44	Saint-Nazaire NEW	18	Bourges	62	St Omer
	8 rue J.Jaurès 02 51 11 00 59		10 Rue D'Auvergne 02 48 24 46 72		8 Rue du Lycée 03 21 12 19 7
45	Orléans NEW	24	Bergerac	68	Cernay
	237 rue de Bourgogne 02 38 77 07 34		31 Rue Le Maréchal 05 53 74 05 27		2 Rue Mar. Foch 03 89 39 74 5
69	Lyon 7 ème NEW	27	Pont Audemer	69	Lyon 8 eme
	26 rue Nogaret		10 Rue A.Briand 02 32 57 02 23		22 rue du Termes 04 78 27 02 7
06	Nice NEW	28	Chartres	88	Epinal
	32 Pl Garibaldi 04 93 82 52 52		32 Place des Epars 02 37 21 21 08		C.C. Les 4 Nations 03 29 82 95
06	Antibes NEW	30	Nimes	74	Cluses
	11 Av Pasteur 04 93 34 13 93		7 rue E. Jaurès 04 66 27 90 30		13 Grande Rue 04 50 89 73 5
73	Chambery NEW	34	Montpellier	75	Paris 8
	41 rue D'Italie voir minitel		12 Av Maurin 04 67 99 66 38		46 Av de Wagram 01 44 09 88 7
69	Villefranche NEW	36	Chateauroux	84	Avignon
	114 rue A.France voir minitel		Galerie V.Hugo 02 54 07 62 69		5 rue de l'olivier 04 90 85 35
05	Gap	37	Tours	89	Epinal
	31 rue J. Eynard 04 92 52 71 46		22 Av de Grammont 02 47 64 89 16		C.C. Les 4 Nations 03 29 82 95
08	Sedan	41	Blois	89	Auxerre
	3 Rue Gambetta 03 24 27 45 36		6 rue Beaumont 02 54 74 44 53		105 rue de Paris 03 86 51 11
08	Charleville	58	Nevers	95	L'isle adam
	2 Place St Martin 03 24 57 24 99		93 rue Mitterrand 03 86 57 17 31		6 Bis rue du Gué 01 34 08 10
13	Martigues	59	Valenciennes	93	Domont
	8 bd R.Lahaud 04 42 40 47 50		83 Rue du rempart 03 27 28 21 50		52 Avenue Jean Jaurès 01 39 35 26 5

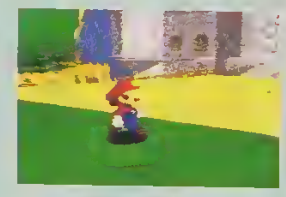
La Nintendo 64 est sortie en version officielle !

Vous le saviez tous mais c'est le genre de bonne nouvelle qu'on aime à répéter ; d'ailleurs beaucoup d'entre vous n'ont pas attendu pour se la procurer. Pour preuve, vos Tops 64 toujours plus nombreux. Le problème, maintenant, sera d'être rassasié en jeux... et surtout, en bons jeux. Si Sony garde l'œil rivé sur son concurrent (ça va bastonner à Noël), il n'a toutefois pas trop à s'en faire, surtout avec son million de PlayStation vendues.
Pour en revenir au Top, certains d'entre vous me demandent (n'est-ce pas Alain Tholet ?) pourquoi Player ne lance pas un Top Neo-Geo. Ma réponse est simple : vous n'êtes pas assez nombreux à posséder cette console et, par conséquent, il n'y aurait pas assez de lettres pour alimenter un Top sur ce format. Bon, on passe aux classements.

Matt le Fou

Nintendo 64

1 MARIO 64
(1) (1) (2) 1 329 pts



Ça y est, Mario prend ses aises et s'installe sur le trône. On a souvent accusé le petit plombier mascotte de Nintendo de « faire bébé »... Oui, peut-être vu de l'extérieur. Mais Mario est avant tout le héros d'un des meilleurs jeux de plate-forme. Des jeux s'adressant aussi bien aux enfants... qu'aux adultes.

2 MARIO KART 64
(3) (2) (2) 1 122 pts

3 WAVE RACE 64
(2) (2) (2) 1 068 pts

4 TUROK DINOSAUR HUNTER
(4) (4) (2) 885 pts

5 ISS 64
(-) (5) (1) 807 pts

Super Nintendo

1 SUPER MARIO KART
(2) (1) (35) 1 825 pts

Le Top Snes est toujours là ! Il le sera tant que la 64 ne possèdera pas une ludothèque suffisante pour passer à 20 jeux. En tout cas Mario Kart revient en première place, et on ne remarque qu'une seule nouveauté : le Lucky Luke d'Infogrames.

2 DONKEY KONG COUNTRY 3
(1) (1) (5) 1 388 pts

3 ZELDA 3
(7) (1) (37) 1 386 pts

4 DONKEY KONG COUNTRY
(3) (11) (16) 1 255 pts

5 YOSHI'S ISLAND
(4) (1) (11) 1 079 pts

6 ISS DE LUXE
(10) (3) (11) 1 066 pts

7 F-ZERO
(9) (2) (36) 1 035 pts

8 DONKEY KONG COUNTRY 2
(5) (2) (10) 974 pts

9 SIM CITY
(-) (2) (29) 741 pts

10 LUCKY LUKE
(-) (10) (1) 523 pts

Saturn

1 SEGA RALLY
(2) (1) (9) 1 685 pts

Eh vlan ! Tomb Raider ne sera pas resté plus d'un mois n° 1 de votre Top Saturn, avec le retour de votre jeu préféré, toutes catégories confondues, sur la plus haute marche du podium.

2 TOMB RAIDER
(1) (1) (6) 1 477 pts

3 WORLDWIDE SOCCER 97
(17) (3) (5) 1 178 pts

4 VIRTUA FIGHTER 2
(7) (2) (9) 1 092 pts

5 NIGHTS
(6) (2) (8) 874 pts

6 FIGHTERS MEGAMIX
(5) (5) (2) 767 pts

7 ATHLETE KINGS
(18) (7) (3) 763 pts

8 COMMAND & CONQUER
(14) (8) (2) 739 pts

9 MANX-TT
(16) (9) (4) 664 pts

10 DARK SAVIOR
(4) (4) (3) 631 pts

11 VIRTUA COP 2
(12) (10) (6) 627 pts

12 PANZER DRAGOON ZWEI
(3) (3) (9) 627 pts

13 WIPEOUT
(-) (4) (7) 472 pts

14 EXHUMED
(15) (14) (2) 430 pts

15 PANDEMONIUM!
(13) (13) (2) 429 pts

16 STREET FIGHTER ALPHA 2
(10) (8) (5) 422 pts

17 BOMBERMAN SATURN
(9) (9) (2) 400 pts

Meilleure entrée

18 SHINING THE HOLY ARK
(-) (18) (1) 398 pts

On parle beaucoup des Final Fantasy, mais n'oublions pas les Shining Force qui ont fait le bonheur des insomniaques sur Megadrive, avant de débarquer en fanfare sur Saturn avec ce Holy Ark.

19 DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
(-) (4) (4) 381 pts

20 DBZ LA LÉGENDE
(-) (4) (4) 322 pts

PlayStation

1 RESIDENT EVIL
(4) (1) (9) 2 535 pts

Comme sur Saturn, c'est le retour à la normale après la déferlante Lara Croft. C'est donc Resident Evil, toujours aussi indispensable, qui récupère sa place.

Meilleure entrée

2 V-RALLY
(-) (2) (1) 1 957 pts

Meilleure vente de l'été et arrivée remarquée dans votre Top Playstation ! La simu. de course d'Infogrames s'impose comme la référence du genre.

3 FORMULA ONE
(3) (3) (7) 1 802 pts

4 TOMB RAIDER
(1) (1) (6) 1 656 pts

5 SOUL BLADE
(8) (5) (2) 1 508 pts

6 COOL BOARDERS
(4) (4) (4) 1 374 pts

7 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
(20) (7) (4) 1 207 pts

8 WIPEOUT 2097
(2) (2) (6) 1 178 pts

9 DIE HARD TRILOGY
(10) (9) (3) 1 176 pts

10 TEKKEN 2
(10) (2) (9) 1 135 pts

11 MICRO MACHINES V3
(14) (11) (2) 1 040 pts

12 CRASH BANDICOOT
(6) (2) (6) 1 026 pts

13 DESTRUCTION DERBY 2
(7) (7) (6) 1 003 pts

14 ISS PRO
(-) (14) (1) 908 pts

15 LEGACY OF KAIN
(11) (11) (4) 845 pts

16 LBA
(13) (13) (2) 827 pts

17 FINAL DOOM
(18) (10) (6) 792 pts

18 COMMAND & CONQUER
(17) (7) (5) 709 pts

19 PORSCHE CHALLENGE
(15) (13) (4) 536 pts

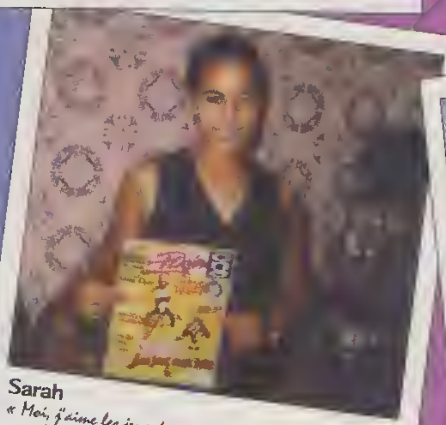
20 SUIKODEN
(16) (16) (2) 481 pts

Star Player

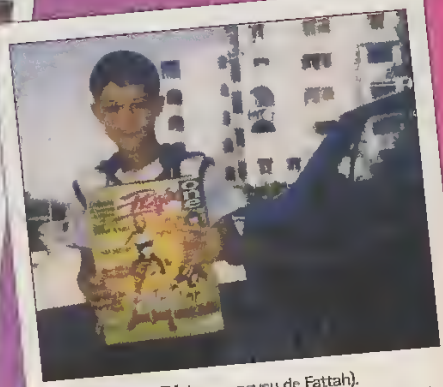
Fattah RADI (gardien de but du club de foot CEA de Casablanca, Maroc)
« J'avais essayé la Game Boy, la Super Nintendo et la Megadrive qui était super. Aujourd'hui, j'ai une PlayStation et mes jeux préférés sont les jeux de foot (normal) et Mortal Kombat ! »

Abdullah (musicien, batteur)
« Après avoir été scotché sur la Game Boy (Tetris, Tom et Jerry, Batman...), je joue à présent sur PlayStation. Mais plus que tout, j'aime la musique, la musique, la musique... »

Ahmed CHABLI (etudiant à Casablanca)
« J'adore les jeux vidéo. Sur Game Boy, Saturn (Daytona USA !), SNES, Megadrive ou PlayStation. J'aimerais essayer la Game Gear et, bien sûr, la Nintendo 64 que j'ai vue dans la Mangazone sur MCM. J'aime surtout les jeux de basket et les jeux de combat. »



Sarah
« Moi, j'aime les jeux de combat (Street Fighter 2). Et puis aussi les Tiny Toons sur Game Boy, et Aladdin sur Megadrive et même sur Super Nintendo. J'aime les jeux en général... »



Sofiane RADI (9 ans, neveu de Fattah).
« J'ai déjà joué à la Game Boy. Je suis fan de foot et je suis pressé de jouer à Adidas Power Soccer sur PlayStation que mon oncle vient d'avoir. »

LES TRAVAILLEURS DU MOIS

Ils ont bien posé et nous ont envoyé la photo de leur ouvrage. Ils, ce sont Ludovic (en rouge), Anis (en bleu) et Mathieu (en blanc), trois potes tellement fondus de Micro Machines V3 (oh, les comprend), qu'ils ont donné vie au circuit Learning Curves du jeu. Et pour partager leur plaisir, on vous passe la photo. Pas mal, non ?

LE GAGNANT DU MOIS

Jérémy BERTRAND

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 192 pts

Classement précédent du jeu

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de mois de présence dans le Top

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

ULTRA PLAYER ONE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

complétez votre collection !

70 décembre 96
Dossiers Doom-like Pandemonium
Tests NBA Jam Extreme DD 2 Com 3 Conquer SF Alpha 2 ISS de Luxe
Vandal Hearts Rigkord Saga 2 the Lad II Samurai Spirits III III
Plans et Astuces Time Commando
Cadeaux 1 tatouage NBA Jam Extre basketball Cards

71 janvier 97
Dossier Tobal n°1
Tests Donkey Kong Country 3 Samurai Shodown IV NBA Live 97 Command & Conquer, Tilt ! Hyper Tennis
OTW Rage Racer Cruis'n USA, Super Puzzle Fighter II X Kuroh ni Kenshin
Plans et Astuces Tomb Raider
Cadeaux 1 stylo ISS Deluxe

72 février 97
Dossier Aventure
Tests Cool Boarders NBA In the Zone 2, Ten Pin Alley, Twisted Metal 2
OTW Battle Arena Toshinden 3 J League Perfect Striker Mario Kart 64 Soul Edge Fighters Megamix Bastard Mortal Kombat Trilogy Rock man 8
Plans et Astuces Tomb Raider

73 mars 97
Tests Die Hard Arcade The Lost Vikings 2 Player Manager NHL Face Off 97
OTW Final Fantasy VII Shadows of the Empire Turok Shining the Holyark, Terra Phantastica, Killer Instinct Gold Raystorm
Plans et Astuces Tomb Raider
Ultra Player One Tobal n° 1 (tous les coups pour gagner) DKC 3

74 avril 97
Tests Micro Machines V3 LBA Porsche Challenge Dark Forces Total NBA 97, Adidas Power Soccer International 97 Hexen
OTW Macross VF-X Sangoku Musou Elevator Action Returns Kowloon's Gate Choro Q2
Ultra Player One Dark Savior (1re partie)
Cadeau Stick'n Play Star Wars

75 mai 97
Dossier Baston Soul Blade Bus Real Bout Fatal Fury Special
Tests Saturn Bomberman Vandal Jonah Lomu Rugby Super Puzzle Fighter
OTW Human Grand Prix, Blastdozer Zero 64 Dracula X Rally Cross Fifa 64 Doraemon VGoal 3
Ultra Player One LBA (1re partie) Dark Savior Les Chevaliers de Baphomet
Cadeau Stick'n Play Scory

76 juin 97
Tests ISS Pro Fighters Megamix Luke Overblood Pinball
Tobal 2 Starfox 64 Alundra no Joka Leynos 2 Fighters
Ultra Player One LBA (2e partie),
Hearts, La Cité des Enfants
Cadeau Stick'n Play Resident Evil

77 juillet/août 97
Dossier E3 tous les hits à venir
Tests ISS 64 V-Rally Shining the Holy Ark Rally Cross Explosive Racing
OTW Ace Combat 2, Runabout Riot Stars Neo Rude
Ultra Player One Vandal Hearts (2e partie) solucé Overblood
Cadeaux : 6 cartes X Files + Dunkers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock

78 septembre 97
Dossier Nintendo 64 (Mario 64 Mario Kart 64 Wave Race 64 Pilotwings 64 Turok)
Tests Warcraft 2 Street Fighter Ex Plus Alpha Parappa the Rapper Formula One 97
OTW Time Crisis Final Fantasy Tactics Samurai Spirits RPG, The King of Fighters 96 Zero Divide 2
Ultra Player One Vandal Hearts LBA

Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo
Dossiers Spécial Japon
Tests Ridge Racer Battle Arena Toshinden Wipe Out Rayman, Destruction Derby Jumping Flash.
La K7 vidéo extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Hors-série n° 6
Player d'Or décembre 96/janvier 97 un magazine + 1 K7 vidéo
Le magazine consoles et Pc les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course sport réflexion 32 bits catégories aventure stratégie simulation Pc...)
La K7 vidéo (52 min) l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM la remise des Player d'or

Hors-série n° 7
Génération PlayStation juillet/août 97 un magazine + les lunettes PlayStation
La musique la TV, la mode les jeux de la génération PlayStation

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de Player One suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).**

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

		Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 28 29 30 32 33	*Attention ! Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.*	35 F (28 F + 7 F)		
36 37 38 39 40 41				
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52		37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65		39 F (32 F + 7 F)		
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 78				
77		42 F (35 F + 7 F)		
H-S n° 5	51 F (35 F + 16 F)	H-S n° 6 55 F (39 F + 16 F)	H-S n° 7	55 F (39 F + 16 F)

Nom : Prénom : Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Adresse :

Code postal : Ville :

Commandez aussi sur le 3615 Player One

Il y a bien une vie après les jeux vidéo !
Zoom
événement
Spielberg, aux commandes, cadre une scène au caméscope made in Hollywood !
Dans « Le Monde Perdu », ça pète de partout. La preuve !
Les Compsognathus chatouillent un explorateur qui n'aurait pas dû être là !

Julianne Moore, la belle rousse en galère dans « Assassin », n'imagine pas ce qui l'attend...

Triomphe historique aux États-Unis, « Le Monde Perdu » sort le 22 octobre en France. Une bonne occasion pour vous dévoiler quelques-uns des secrets du film...

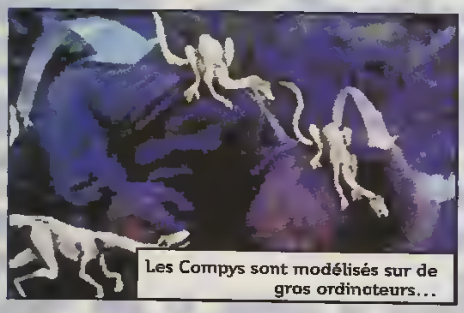
À l'instar du premier épisode, *Le Monde perdu* est inspiré d'un roman de Michael Crichton, dont on peut trouver la traduction française aux éditions Pierre Laffont. Cette suite débute quelques mois après les événements racontés dans le précédent volet. On y retrouve ainsi l'un des survivants de *Jurassic Park*, le mathématicien cynique, à qui Jeff Goldblum prête ses traits. Celui-ci apprend, effaré, que la Corporation InGen avait achetée une seconde île, sorte de vivier et de réserve naturelle monstrueuse, sur laquelle étoient élevés des dinosaures, exposés ensuite dans le Jurassik Park. Mais suite à la catastrophe dudit parc, les bestioles ont été livrées à elles-mêmes dans l'indifférence générale,

Séance d'animation avec un Compy sur un mannequin.

jusqu'à ce qu'un groupe de plaisanciers débarque par erreur sur l'île...
Le cauchemar recommence avec l'arrivée de deux groupes d'exploroteurs. Le premier est mené par Goldblum, épouvanté à l'idée de retrouver « l'horreur reptile » ; le second, quant à lui, est constitué de baroudeurs sans scrupules embauchés par Ingen pour embarquer un bébé T-Rex, destiné à être le clou d'un nouveau parc, installé, ho, ho, ho, en... Californie ! Évidemment, tout tourne mal ! C'est le prétexte à moult scènes spectaculaires, qui reposent sur des effets

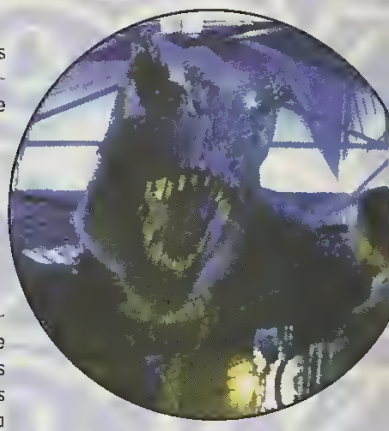
... pour un rendu impeccable à l'écran. Plus vrai que nature !

spéciaux extrêmement perfectionnés, et, bien entendu, sur le talent du cinéaste : Steven Spielberg !
Pas la peine de se voiler la face : *Le Monde Perdu* est un film moyen. Certes on y trouve son compte (et bien au-delà) de séquences terrassantes, mais le réalisateur donne l'impression de s'en foutre, aussi incroyable que cela puisse paraître. Pour preuve, les abyssales vingt minutes d'exposition, dans lesquelles un Richard Attenborough complètement liquide pleumiche devant un Goldblum 100 % déconnecté, sombre parodie de lui-même. Heureusement, Spielberg s'éclate avec les dinos, et réussit contre toute attente à nous liquéfier sur nos sièges au cours de deux passages monstrueux, à savoir : l'extermination impitoyable d'une colonne de chasseurs, perdue dans une mer d'herbes hautes, par une dizaine de Vélociraptors invisibles (génial) ; et une des scènes les plus tétanisantes de ces dernières années, où une pauvrette n'est séparée de l'abîme que par un pare-brise, qui se fendille lentement, mais sûrement .. Terrible !
Jouant la surenchère, Spielberg nous présente de nouveaux dinos (neuf espèces au total) comme les Compsognathus, ou un troupeau de Tricératops. OK ! *Le Monde perdu* comporte de fabuleux morceaux de bravoure mais, et c'est bien triste, la magie est cruellement absente de ce film, qui devrait quand même éclater les amateurs de sensations fortes !


Les Compys sont modélisés sur de gros ordinateurs...

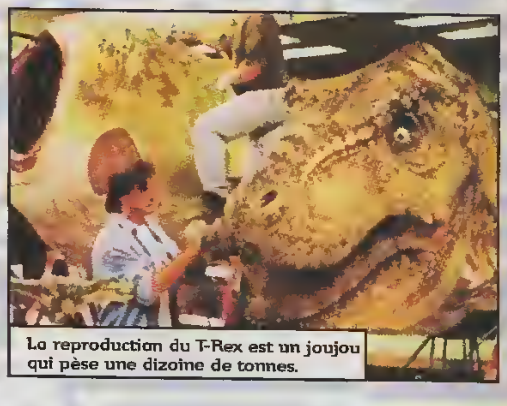
MORCEAUX DE BRAVOURE

Avant sa sortie, *Player* vous présente les coulisses de deux des (nombreuses) scènes d'anthologie du *Monde perdu* : l'attaque des Compsognathus et la conception des T-Rex
Sorte de « piranhas terrestres », les Compsognathus (appelons-les Compys) sont, malgré leur apparence inoffensive, des prédateurs aussi redoutables que les T-Rex ou Vélociraptors. Ils apparaissent plusieurs fois dans le film, et notamment dans la scène d'ouverture, qui rappelle furieusement les films de monstres des années 50. Dans le passage que nous vous présentons, un braconnier, perdu dans la jungle, tombe nez à nez sur une meute de Compys, qui vont le submerger par leur nombre...
Comme dans *Jurassic Park*, les effets spéciaux reposent sur deux technologies ultra-perfectionnées et complémentaires : celle des images de synthèse, réalisées par Industrial Light & Magic (ILM), la société de George Lucas et, celle des « animatronics » qu'assure Stan Winston.
La plupart des Compys sont réalisés en animatronics. Il s'agit en fait de robots bourrés d'électronique, que commandent, via un système informatique perfectionné, des animateurs chargés de les déplacer en fonction des besoins de la scène. Une fois tournée, les infographistes d'ILM ajoutent d'autres Compys, entièrement créés sur ordinateurs. À la fin du processus, le malheureux braconnier peut enfin connaître son sort. !



LES T-REX

Pas moins de trois T-Rex apparaissent dans le film, deux adultes (un mâle et une femelle) et un bébé. Dans une scène très dramatique, Goldblum et son équipe sont attaqués par le couple d'adultes, possablement énervés que leur rejeton ait été kidnappé par les envahisseurs.
Dans leur recherche de réalisme, les designers du film ont été amenés à créer deux T-Rex différents, le mâle étant plus gros que sa compagne, de couleur sensiblement nuancée. Détail touchant, le museau du mâle est constellé de cicatrices, héritage de nombreux affrontements.
À l'instar de la scene impliquant les Compys et le braconnier, cette séquence a nécessité l'emploi d'animatronics et d'images de synthèse. Pas moins de neuf animateurs ont été sollicités pour assurer les mimiques et expressions de la gueule du T-Rex de Stan Winston,


La reproduction du T-Rex est un joujou qui pèse une dizaine de tonnes.

un monstre robotisé de près de dix tonnes ! En revanche, les plans d'ensemble, comme ceux impliquant un déplacement du T-Rex, ont été principalement réalisés en images de synthèse.
Ainsi, il est amusant de constater que dans l'état actuel des technologies utilisées pour les effets spéciaux de cinéma, les cinéastes ressentent encore le besoin d'utiliser d'autres techniques que la synthèse, qui malgré toutes ses effarantes possibilités, pèche dans certains cas par manque de réalisme.
Alors rendez-vous dans trois ans pour constater le chemin parcouru à l'occasion de la sortie du troisième *Jurassic Park* !

Inoshiro

L'ordinateur est un outil majeur dans la conception des scènes avec dinos.

EXCLUSIF !

Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

Exceptionnel !

11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends : 289 F seulement au lieu de 441 F **

Nouveau Seul Exclusif

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One

et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F. Total à payer : 309 F.
  Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.
- 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Je joins un chèque de ..... F
à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine PO 79/Tee-Tee

ZOOM BD/manga

« WEAPON ZERO »

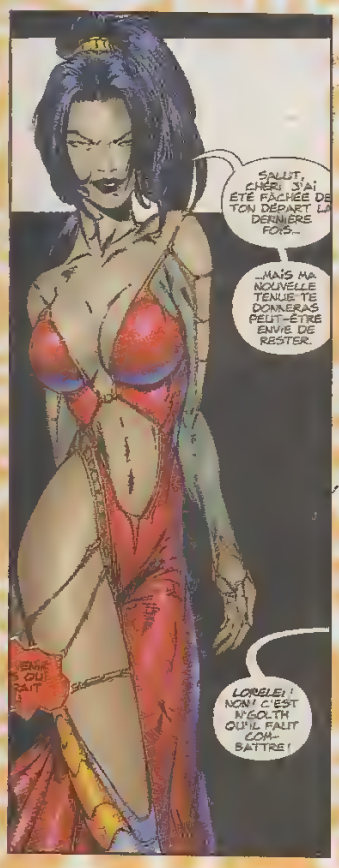
de Walter Simonson & Joe Benitez (scénario), et Joe Benitez, Batt & Aaron Sowd (dessins)

Il y a des centaines de millions d'années, la race galactique humanoïde des Botaï réussit, au terme d'une guerre interminable, à repousser les envahisseurs T'sri... Des éons plus tard, à notre époque, une expédition de la NASA découvre, sur la face cachée de la Lune, les traces d'une civilisation extraterrestre. Il s'agit en fait d'une base secrète où les belliqueux T'sri ont caché des milliers d'humains, kidnappés à travers les siècles, qui leur serviront d'éclaireurs quand les méchants aliens reviendront envahir notre bonne vieille planète. Heureusement pour nous, les Botaï veillent ! Prévoyants, ils ont organisé la protection de notre galaxie par un groupe de super héros, la « première ligne de défense » .. Weapon Zero !

Publié aux States par Image, cette bédé bénéficie de la présence au scénario d'un vieux routier du comics, Walt Simonson, qui a écrit et illustré quelques épisodes fort cool de *Thor*, il y a une douzaine d'années. Efficacité garantie, donc ! Quant aux dessins de Benitez, ils sont dans la plus pure tradition d'Image : léchés et tape-à-l'œil. Basique mais distrayant.

Éditions Semic

la note d'Ino : 13/20



« XIII » (vol. 12) : « Le Jugement »

de William Vance (dessins) et Jean Van Hamme (scénario)

Ce nouvel épisode d'un énorme succès de la bédé (des millions d'albums vendus !) constitue une sorte de fin de cycle

puisqu'on y apprend le pourquoi du comment de la plupart des interrogations posées par les volumes précédents. L'intrigue aboutit sur un monstrueux complot politique qui se termine dans des flaques de sang, la planète échappant de peu à la catastrophe nucléaire... Dans la grande tradition du genre, les deux dernières planches relancent

l'intrigue pour, on espère, au moins douze albums supplémentaires ! À part cela, les dessins de Vance demeurent toujours magnifiques. À lire, bien évidemment !

Éditions Dargaud

La note d'Ino : 16/20

« Petrus Barbygère » (vol. 2)

de Joann Sfar (dessins) et Pierre Dubois (scénario)

Situé dans un univers fantastique picturalement proche des peintres classiques flamands, *Petrus Barbygère* entraîne ses lecteurs sur des océans où voguent vaisseaux fantômes, créatures mari-

times (type kraken) et toute une pléthore d'êtres étranges, admirablement mis en valeur par le talent de Joann Sfar, décidément un artiste qui compte ! Très original dans sa forme, *Petrus Barbygère* s'impose haut la main comme un des musts de l'année.

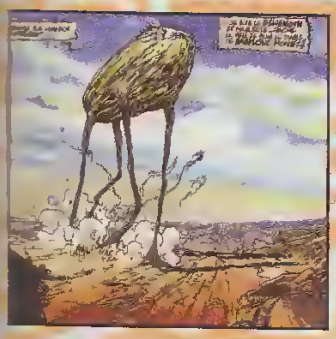
Éditions Delcourt

La note d'Ino : 17/20

« Les Potamoks » (vol. 3)

de Jose Luis Munuera (dessins) et Joann Sfar (scénario)

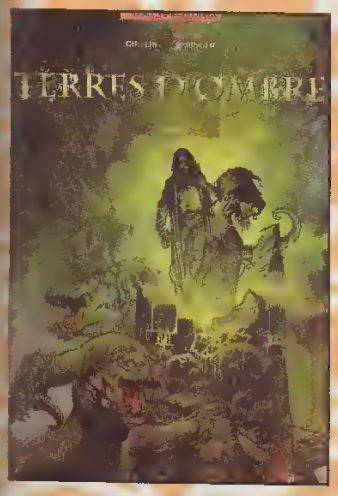
En plus d'être un formidable dessinateur, Sfar se révèle être un scénariste super cool. En effet, cette série de fantasy a le mérite de nous balancer des idées visuelles carrément excitantes, ce dans une trame assez classique. Il n'empêche, *Les Potamoks* constitue une

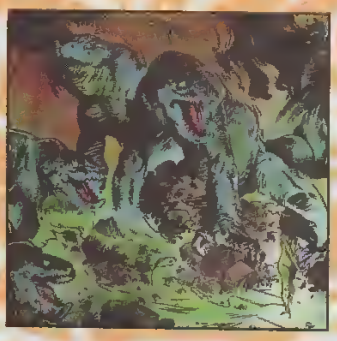


bédé vraiment chouette, qui se démarque sans problème de la dizaine d'albums moyens publiée chaque année dans ce genre
Éditions Delcourt
La note d'Ino : 14/20

«Terres d'Ombre» (vol. 2)

de Benoît Springer (dessins) et Christophe Gibelin (scénario)





Heroic fantasy toujours, avec cette série elle aussi hyper intéressante et truffée de planches saisissantes. Très glauque, *Terre d'Ombre* nous plonge dès la première planche dans un monde de magie noire, de sacrifices impies et de monstres innommables. C'est très bien fait et, en plus, très, très prenant. Conseillé.
Éditions Delcourt
La note d'Ino : 15/20

«Les Enragés» (vol. 4)

de Erwan Le Saëc (dessins) et Jean-Luc Simon (textes)

Les Enragés relève d'un autre style populaire chez nos jeunes artistes, le thriller situé aux États-Unis. Le scénario comporte la plupart des éléments inhérents au genre (guns, belles gonzesses, bourgs poussiéreux), mais les dessins ne suivent vraiment pas car trop approximatifs, voire même amateurs. À éviter...
Éditions Delcourt
La note d'Ino : 9/20

«Zentak» (vol. 1)

de Def (dessins) et Jean-Pierre Pécau (scénario)

Troisième genre mégapopulaire chez les jeunes auteurs français, la science-fiction type cyberpunk plus ou moins influencée par les comics et les mangas. *Zentak* constitue un excellent échantillon de ce genre grâce à un scénario et des dessins qui frappent par leur efficacité. Certes, on est loin des délires de Gess dans *Teddy Bear*, mais bon, cela devrait combler les fans.
Éditions Delcourt
La note d'Ino : 14/20

«Capricorne» (vol. 2)

d'Andreas (dessins et texte)

Auteur très personnel, Andreas a construit son propre univers, graphique et scénaristique, une sorte de monde parallèle où foisonnent les

phénomènes paranormaux, rendus tangibles par des dessins truffés de hachures. *Capricorne*, comme tous ses bouquins, est une excellente initiation à un monde subtil et hors du commun.
Éditions du Lombard
La note d'Ino : 14/20

« Travis » (vol. 1)

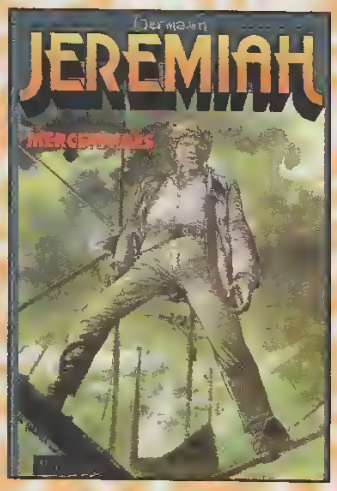
de Christophe Quet (dessins) et Fred Duval (scénario)

Cyberpunk encore, avec cette histoire de prise d'otages d'un satellite météo destiné à éliminer les cyclones et autres ouragans. Tombée dans des mains plutôt hostiles, cette merveille technologique risque de se transformer en arme cataclysmique. Heureusement, un héros est là...
Ici, on est en domaine connu puisque *Travis* est publié dans le cadre de la collection *Série B* dirigée par Vatine et Blanchard, les seuls Français à avoir eu l'honneur de dessiner un album *Star Wars*. Il s'agit donc d'un album velu et huilé comme il faut. Cool, donc.
Éditions Delcourt
La note d'Ino : 14/20

« Jeremiah » (vol. 20)

d'Hermann (dessins et scénario)

Que dire de *Jeremiah*, terrifiante odyssée dans une Amérique futuriste dévastée par les guerres raciales, si ce n'est que, dans ce nouvel épisode, Hermann déplaie une terrifiante efficacité graphique. C'est magnifique, passionnant et terriblement efficace ! À lire, tout de suite, maintenant !
Éditions Dupuis
La note d'Ino : 18/20



Films en prévision

[illegible]

A l'occasion de la sortie en vidéo de

Ghost in the Shell

gagnez des centaines de cadeaux : K7 vidéo, tee-shirts, casquettes !

Chaque semaine, retentez votre chance sur le 36.15 Player One

Pour participer au concours, tapez 36.15 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Ghost.

GHOST SHELL

GHOST IN THE SHELL

GHOST SHELL

(1) BANDAI VISUAL CO., LTD. / KODANSHA / LTD. TOKYO MOVIE SHINSHA / MASAMUNE SHIROW 1991

Gagnez des centaines de cadeaux : 1 K7 vidéo Ghost in the Shell, 40 K7 vidéo Ghost in the Shell, 10 tee-shirts Ghost in the Shell et de 50 casquettes Ghost in the Shell.
Du 26/09/97 au 31/10/97.

GT passe à l'action

DOOM 64

Le jeu de la décennie dans une version inédite
- Nouvelles armes, nouveaux monstres
- Décors et niveaux inédits

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Un fabuleux concentré de la saga
- 32 personnages de la saga mythique
- Tous les bastons, coups secrets et mouvements spéciaux

HEXEN 64

Angoisse, violence et magie en 3D
- Un univers médiéval fantastique envoûtant
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

NBA HANGTIME

Le 1er jeu de basket sur la NA1
- Les plus grandes stars de la NBA en leur show
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

sur NINTENDO 64 !

DUKE NUKEM 64

Il est de retour et ça va faire mal !
- Nouveaux Boss, nouvelles armes
- Niveaux inédits
- Option 4 joueurs détonnante

Décembre 97

Novembre 97

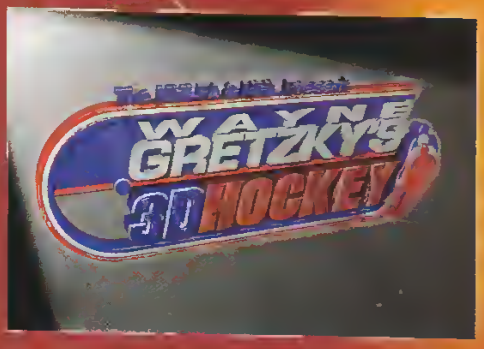
Septembre 97

SAN FRANCISCO RUSH

La meilleure des courses d'arcade sur N64
- Une multitude de Voitures
- Les circuits ultra réalistes

WARGODS

Le 1er jeu de combat 3D sur N64
- Une multitude de coups sanglants
- Maîtrisez les pouvoirs des dieux



WAYNE GRETZKY HOCKEY

Le 1er jeu de hockey sur N64
- Toutes les stars du hockey
- Mode arcade ou simulation
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
http://www.gtinteractive.com

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

FORMULA 1 97, MAINTENANT ON PEUT JOUER À DEUX.

L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).